Kappa magazine
Time Bokan Files
Leiji Matsumoto
pirati e starblazers alla riscossa
KAPPA MAGAZINE - PUBBLICAZIONE MENSILE
agosto 2000
nr. 98 lire 6.000
KODANSHA
EDIZIONI STAR COMICS

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno IX
NUMERO 98 - AGOSTO 2000

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi

Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Mario Rivelli, Marco Tamagnini, Serena Varani

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

Adattamento Testi:
Andrea Baricordi

Lettering
Alcadia Snc

Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc

Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini

Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi

Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso: la dea **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio che però li vincola indissolubilmente l'uno all'altra. La convivenza si trasforma poco alla volta in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e a decine di creature... divine e demoniache!

EXAXXION - Terrestri e alieni di Riofard convivono sulla Terra da dieci anni, ma questi ultimi non svelano ai terrestri i segreti della loro tecnologia antigravitazionale pur permettendo loro di farne uso. **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote **Hoichi "Ganchan" Kano** e la sensuale androide **Isaka Minagata**. Il Ministro degli esteri fardiano **Sheska** assume il grado militare di generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: il vecchio Hosuke convince il nipote a pilotare il gigantesco robot **Exaxxion**, e gli alieni scoprono di potere poco contro quella che in realtà è una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa nell'antichità. Progettando di rientrarne in possesso, **Akane Hino** (compagna di classe di Hoichi) e **Reiko** (la madre del ragazzo) vengono catturate e interrogate, ma Hoichi riesce a recuperarle. Ad Akane è però stata impiantata una microspia aliena che si inserisce nel sistema di controllo dell'Exaxxion come un virus, costringendo Isaka e Hoichi ad abbandonare il robot per permettere all'AI di contrastare l'hackeraggio. Intanto il golpe di Sheska prende definitivamente il via, sottraendo materiale top secret al distaccamento fardiano sulla Terra. Durante un acceso diverbio col vecchio Hosuke, Hoichi scopre che in realtà questi non è suo nonno, ma suo padre. Sempre più combattuto sul da farsi – grazie anche ai contrasti dell'opinione pubblica - il ragazzo decide così che la sua ultima missione consisterà nel salvataggio di Akane...

NARUTARU - Durante le vacanze estive la frenetica **Shiina** trova un buffo essere che tiene con sé e battezza **Hoshimaru**. Sulla via del ritorno l'aereo che trasporta Shiina – della ditta di proprietà del padre - subisce l'attacco di una misteriosa creatura volante. La ragazzina riesce a mettere in salvo se stessa e i piloti grazie ai poteri di Hoshimaru e all'aiuto di una misteriosa giovane a bordo di un assurdo velivolo. Rientrata a casa, Shiina fa amicizia con **Akira Sakura**, una ragazzina che possiede una creatura simile a Hoshimaru, a cui però è collegata mentalmente. Le due decidono di indagare sui misteriosi incidenti – già due - che coinvolgono la compagnia aerea del padre, ma vengono aggredite da **Komori**, un ragazzino in possesso di un terzo essere simile ai loro che propone ad Akira di affiancarlo per plasmare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru si sbarazza di lui, ma la mente di Akira inizia a vacillare. Alcuni giorni dopo, non avendo più notizie di Komori, tre suoi coetanei impegnati nella missione di dare vita a una nuova società dominata dall'uguaglianza decidono di indagare sulla scomparsa del collega. Contemporaneamente le autorità istituiscono un comitato segreto composto da tecnici e militari con il compito d'indagare sulle strane apparizioni che costellano i cieli internazionali. Il giovane e dispotico **Tatsumi Miyako** ha il comando delle operazioni, mentre la dottoressa **Misao Tamai** è incaricata di condurre le ricerche facendo le più ardite ipotesi sull'identità degli oggetti volanti che – qualunque sia la loro provenienza – mostrano numerosi elementi in comune con i draghi delle leggende di ogni parte del mondo...

KAMIKAZE - **Misao Mikogami**, una ragazzina orfana appena adottata da nuovi genitori, è in grado di vedere nello schermo creato dalle gocce di pioggia che cadono immagini terrificanti riguardanti il proprio futuro. Un brutto giorno l'incubo prende forma davanti ai suoi occhi: la sua compagna di scuola **Sakurai** (che però gli altri chiamano **Aiguma**), due strani uomini e il bellissimo **Kaenguma** fanno irruzione a casa sua con cattive intenzioni. Questo perché lei è la **Dama dell'Acqua**, discendente dei Cinque Grandi di Kunitsu della stirpe dei **Matsurowanu Kegainotami**, i Ribelli Non Illuminati. Ma a qualcuno sta a cuore la situazione della terrorizzata giovane, perché fa la sua comparsa il glaciale **Kamuro Ishigami**, della sua stessa stirpe, a proteggerla dagli aggressori con poteri apparentemente imbattibili. Misao decide di raccontare la sua storia alla giornalista **Keiko Mase**, che le consiglia di non temere e di tornare a frequentare la scuola: ma è proprio qui che la ragazzina incontra di nuovo Sakurai/Aiguma, che le conferma la sua amicizia (ma solo tra le mura scolastiche!) proprio mentre i suoi compagni danno il via a una crudele incursione per stanarla. Per evitare ulteriori spargimenti di sangue, Misao decide di consegnarsi ai nemici, mentre Kamuro fa una preziosa scoperta sulle ragioni del conflitto: i suoi nemici hanno bisogno del sangue di Misao e del Torii della Sede Principale per poter resuscitare le Ottantotto Belve e sovvertire l'ordine del mondo...

---

sommario

In copertina:

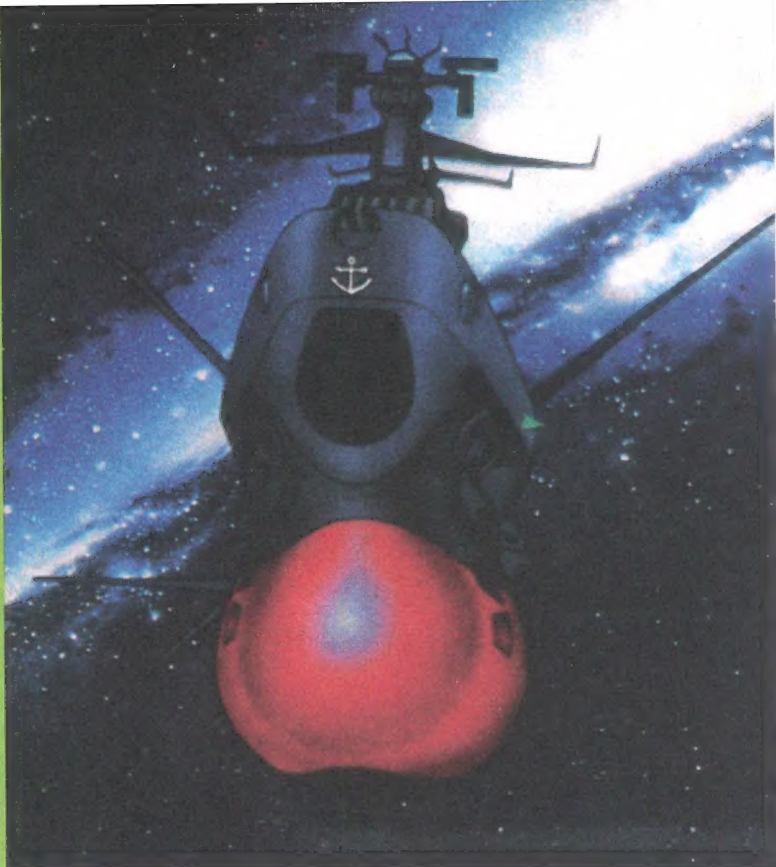
AA! MEGAMISAMA

TIME BOKAN

UCHU KAIZOKU CAPTAIN HARLOCK

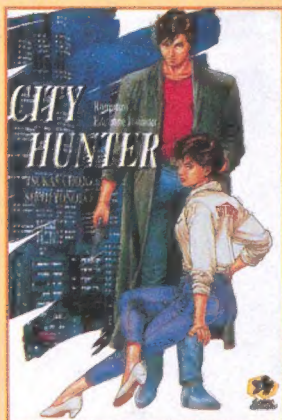
TRIGUN

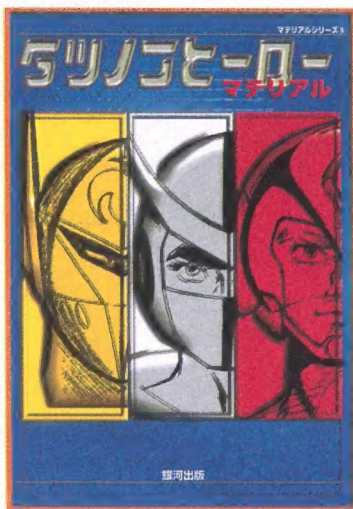
UCHU SENKAN YAMATO

Qui a fianco:
UCHU SENKAN YAMATO

TOKYO EYES

Questa mattina siamo arrivati in redazione di buonora, cosa alquanto insolita dal momento che finiamo di lavorare spesso a tarda notte, e contagiati da un'allegria prettamente estiva – o forse per via di un'insolazione provocata dai 38 gradi bolognesi – abbiamo acceso la radio in cerca di qualche hit. Giusto per svegliarci del tutto. Be', il risveglio è stato dolce e piacevole, cullati dalle dolci note di *Tokyo Eyes*, ma ancor più rapiti dal suo testo. Un pezzo estivo, per un gruppo che si affaccia sulla scena nazionale sull'onda di giovani meteore come i Luna Pop e i 400 Colpi. Sonorità anni Sessanta sommate a contenuti in bilico tra gli Ottanta e i Novanta, periodo che ogni otaku ricorda per la grande invasione dei cartoni animati giapponesi sul piccolo schermo nostrano. In *Tokyo Eyes* si parla infatti di sushi bar, di Ataru, Lamù e dell'Uomo Tigre, omaggi incondizionati a un immaginario comune. Basta guardarsi attorno per accorgersi di come generazioni cresciute cibandosi di manga e anime utilizzino oggi la grafica e i codici tipici delle produzioni nipponiche. Di come i volantini delle discoteche saccheggino tra gli eroi di carta, di come griffe ammicchino ai giovani con icone dagli occhi grandi e dai ciuffi appuntiti (una su tutte Max & Co, del gruppo Max Mara), e di come rotocalchi di cucina e attualità non si risparmino dal dedicare copertine a *Pokémon* (svelando la ricetta della torta di Pikachu o indagini sociologiche del fenomeno firmate da uno dei tanti eminenti psicologi in circolazione). La verità è che stiamo crescendo, e per ogni generazione che si avvicina al nostro mondo, un'altra raggiunge posizioni di prestigio nella società. I figli della prima invasione iniziano a scrivere sui giornali, firmano campagne pubblicitarie, gestiscono locali, incidono brani, conducono rubriche radiofoniche, aprono librerie. A loro – a noi – quell'invasione non ha fatto male, e neppure quelle seguenti. E tra qualche anno non staremo più a parlare dei presunti danni che i cartoni animati fanno alle giovani menti, perché ci siamo già passati, e risparmieremo certe rotture di scatole ai nostri figli, o ai nostri nipoti. Non rimane che occupare altri ruoli, scalzare gli adattatori televisivi e certi editori ottusi, insinuarsi tra i sempre più rampanti opinion maker. Datevi da fare, allora! Chi ha scoperto **Kappa Magazine** sin dai primi numeri e ha avuto la delicatezza di collezionarli vada a rileggersi uno dopo l'altro i nostri editoriali, o alcuni dei nostri redazionali. Non abbiamo la presunzione di aver firmato pagine intramontabili, ma siamo convinti che fotografino bene gli ultimi otto anni, da quando nessuno avrebbe scommesso sul Giappone fino a oggi, in un momento in cui questo paese sembra diventato il 'centro del mondo', proprio come canticchiano gli 883, i cui ultimi video, neanche a dirlo, ci mostrano panoramiche di Tokyo e si ispirano addirittura agli anime. Che dire? Se vogliono parlare con noi, imparino almeno la nostra lingua!

Kappa boys

«Da ognuno di noi si esige la perdita di ogni senso della realtà per delle aspettative così irragionevoli che si diviene fatalisti anche se, in realtà, ce la si potrebbe fare". **Bret Easton Ellis**

Tsukasa Hojo e Shoji Tonoike
CITY HUNTER
224 pagine, lire 18.000, Kappa Edizioni

Ryo Saeba è quello che in gergo viene definito uno 'sweeper', letteralmente uno spazzino. Ripulisce le strade dai rifiuti umani, dalla feccia che infesta i quartieri malfamati della capitale nipponica. E' un killer a pagamento. Un uomo giusto che aiuta le persone in difficoltà con tutti i mezzi che ha a disposizione, lasciando in secondo piano i suoi interessi personali. Un eroe dei nostri tempi, che può essere contattato solo scrivendo XYZ sulla lavagna delle informazioni della stazione di Shinjuku, a Tokyo. Le ultime tre lettere dell'alfabeto rappresentano l'ultima risorsa per risolvere i propri problemi, e l'ultima risorsa è City Hunter. Dal fumetto giapponese più amato degli ultimi anni, trasposto in tre serie animate e in alcuni film per il piccolo e grande schermo, un romanzo inedito, divertente e velatamente erotico. Tre storie che affrontano il rapporto tra Ryo e Kaori, che svelano retroscena inaspettati, illustrate da pin up e tavole a fumetti mai viste prima. Una nuova e magistrale prova per Tsukasa Hojo, interprete capace di tenere banco ancora oggi nell'affollato panorama nipponico. Lo affianca nella scrittura Shoji Tonoike, apprezzato sceneggiatore televisivo che ha contribuito a portare al successo il cartoon di **City Hunter**. **MDG**

TATSUNOKO HERO MATERIAL
224 pag, 2200 ¥, Ginga Shuppan
GATCHAMAN MATERIAL
224 pag, 1800 ¥, Ginga Shuppan

Tutti i fan della Tatsunoko possono gioire perché possono finalmente avere fra le mani le informazioni su alcune delle serie più amate del passato che hanno sicuramente fatto la storia dell'animazione giapponese. Due libri ben realizzati che raccolgono tutto lo scibile delle tre serie dei **Gatchaman** (il primo libro) e dei cosiddetti supereroi della Tatsunoko: **Casshern** (Kyashan), **Hurricane Plymer** (Polimar) e **Tekkaman**. Entrambi i libri sono praticamente in bianco e nero (fatta eccezione per una ventina di pagine iniziali a colori) e contengono serie per serie disegni preparatori, schizzi e disegni dei personaggi e dei meccanismi, la lista di tutti gli episodi con tanto di brevi riassunti e curiosità varie. Entrambi i libri sono in giapponese, ma la quantità di materiale disegnato è veramente elevata, e solo per questo motivo varrebbe la pena di acquistarli. Essendo entrambi dei libri molto specifici l'acquisto è senz'altro consigliato ai soli fan delle serie presentate, ma questi non ne avranno di che pentirsene. Essi fanno parte della collana **Material Series**, che oltre a questi due ha presentato anche un libro sulle serie robotiche della Tatsunoko (*Gordian*, *Godam* e *Goldlightan*), uno sulle maghette della Toei (*Bia*, *Lulù*, *Stilly* e altre) e uno sui robot magnetici (*Jeeg*, *Ga-Kin* (Gakeen) e *Balattack*), anche questi assolutamente imperdibili per ogni anime fan di vecchia data che si rispetti. **AP**

Hiroshi Kanno
TERRESTRIAL DEFENSE CORP. DAI GUARD
180 pag, 540 ¥, Kadokawa Shoten

Recentemente stiamo assistendo a un inaspettato rifiorire di nuove serie robotiche che prendono spunti dagli anime del passato rimodernandoli in maniera assai efficace perché possano attirare l'attenzione del pubblico sempre più smaliziato. Anche questo **Dai Guard** si allinea a questa nuova visione proponendoci una storia ricca d'azione, ma tremendamente attuale nei contenuti. **Dai Guard** nasce come prodotto

Suehiro Maruo
IL VAMPIRO CHE RIDE
240 pagine, lire 20.000, Coconino Press

Direttamente dal paese di Crazy Cat, una nuova casa editrice inaugura il proprio catalogo con un titolo giapponese. Un'opera adulta e grandguignolesca, dove lo studio dei personaggi e dei loro comportamenti prevale sull'azione, e la donna vampiro che calca la scena è lontana dal fascino ruffiano delle creature di Anne Rice. Oltre alla sua forza claustrofobica figurativa che crea un mondo di caos, paura e incomunicabilità, **Il vampiro che ride** è assai moderno nei temi che tocca, indagando tra gli aspetti più angosciosi e inquietanti dell'adolescenza in Giappone. E' infatti dalla vita delle studentesse che vendono la propria biancheria per acquistare CD, o che addirittura si prostituiscono per avere abiti griffati, che Suehiro Maruo riprende

multimediale, infatti contemporaneamente all'uscita in televisione come serie animata (composta da 26 episodi), sulla rivista "Shone Ace" di Kadokawa ci viene presentata la trasposizione a fumetti, la cui storia risulta solamente un po' sintetizzata rispetto alla versione animata a causa dei diversi tempi di fruizione (un episodio alla settimana per la versione animata, mentre un episodio al mese per la versione cartacea). Il possente robot Dai Guard viene presentato al pubblico in occasione di una mostra tecnologica per i nuovi congegni atti alla difesa del paese. Proprio durante la mostra fa la sua comparsa il primo dei giganteschi alieni chiamati Eterodyne. Come una sorta di *evangelico* angelo (ci siamo capiti, vero?), il mostro semina distruzione nella città senza una ragione apparente. Shunsuke Akagi e Ibuki Momoi sono i due piloti (di tre) del Dai Guard e affrontano il mostro a suon di pugni e calci (per il momento il robot è privo di armi) riuscendo a fermarlo, causando però altra distruzione. Oltre ai mostri, inoltre, la Terrestrial Defense Corp. deve vedersela anche con il governo e con l'opinione pubblica a causa della distruzione causata durante le battaglie... Non c'è proprio pace per i difensori dell'umanità. Il manga è ben disegnato e nella storia sono ben dosate sia la parte d'azione sia la parte introspettiva e comica. Piacevole esempio di manga robotico che non dovrebbe mancare nella collezione dei fan di questo genere di storie dal sapore antico. **AP**

temi, segni, sortilegi e pathos luttuoso. L'autore gioca sulla complementarietà tra il tenebroso orrore del quotidiano e l'incubo di genere, sceglie bene le facce, conosce l'arte del suggerire, ma si serve di un modo inconsueto di narrare. Fa di tutto per non compiacere il lettore, costruendo una storia sgradevole, difficilmente digeribile anche se narrata in maniera magistrale. Un fumetto tattile, quindi, fatto di sensazioni forti buttate direttamente addosso al lettore, senza filtri o rielaborazioni. Per i palati più forti. Unica nota negativa, la scelta di non adattare le onomatopee. Le traduzioni dei rumori, tutt'altro che discrete, invadono infatti vignette, coprono disegni, creano neri che ben poco si bilanciano con l'equilibrio della tavola. E se il manga si legge giustamente alla giapponese, i redazionali si sarebbero meglio apprezzati se impaginati all'occidentale. **MOG**

Arina Tanemura
KAMIKAZE KAITO JEANNE
ARINA TANEMURA ILLUSTRATIONS
72 pag, 1714 ¥, Shueisha

Quando una serie a fumetti riesce a colpire nel segno e ad avere il successo meritato, è logico aspettarsi ogni sorta di materiale a essa dedicato, e fra le cose più inutili e impensabili fanno la loro bella figura i volumi d'illustrazione. Questo è anche il caso del simpatico shojo manga della brava Arina Tanemura intitolato **Kamikaze Kaito Jeanne** (Jeanne la ladra del vento divino). Maron Kusakabe è la reincarnazione di Jeanne D'Arc (sì, proprio Giovanna D'Arco), e grazie ai suoi poteri è capace di individuare e sconfiggere i demoni che si nascondono in famose opere d'arte per rubare l'anima agli esseri umani. La storia è un delizioso mix fra **Sailor Moon** e **Saint Tail (Lisa e Seya)**, ma l'accattivante segno dell'autrice (peraltro esordiente proprio con quest'opera) e la trama ben articolata fanno del fumetto di Jeanne una valida alternativa alle due serie sopraccitate. Il libro contiene le più belle illustrazioni dell'autrice. Le illustrazioni sono ben fatte, ricche di particolari (cosa abbastanza rara in uno shojo manga) e coloratissime. Tutte le illustrazioni sprizzano dinamismo grazie alle pose molto d'effetto della protagonista e degli altri personaggi, che, a parte gli enormi occhi (sono veramente molto grandi), hanno delle anatomie abbastanza proporzionate. Un prodotto che farà sicuramente contenti gli amanti degli shojo. **AP**

paperView

Nuove FAQ per risolvere tutti i vostri dubbi riguardo ***Kappa Magazine!***

a) Perché la pubblicazione di Genzo **è così incostante?**
Perché **Genzo**, pur essendo pubblicato sulla rivista mensile "Afternoon", non appare su ogni numero della medesima, in quanto Yuzo Takada è tutt'ora impegnato nella realizzazione di **3x3 Occhi – Trinetra**. Per questo motivo abbiamo potuto programmarlo su **Kappa Magazine** solo quando appariva a sorpresa sulla rivista giapponese. La storia che potete leggere su questo numero è stata addirittura pubblicata in tre mesi diversi, in Giappone. Noi abbiamo preferito raccoglierla in un unico blocco, dato che si trattava di un unico racconto e che – a quanto pare – costituiva il capitolo conclusivo della serie. Diciamo 'a quando pare' perché anche se **Genzo** si conclude ufficialmente con questa storia, conosciamo bene l'abitudine di Yuzo Takada di lavorare a 'saghe', per cui ci siamo permessi di inserire un piccolo punto interrogativo dopo la parola 'fine'...

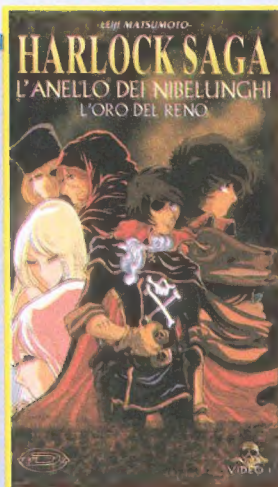
b) Perché Aiten Myoo **appare solo sui** Kappa Magazine Plus**?**
Questa serie era uno degli 'esperimenti' di **Kappa Magazine**, e quindi ci siamo andati cauti. Ma siccome ha riscosso un discreto successo (non clamoroso, ma comunque interessante), contiamo di pubblicare il resto della storia tutto di seguito: l'episodio di questo mese conclude la parte introduttiva e combacia con la fine del primo volume originale. Dato che la serie completa di **Aiten Myoo** consiste in appena due volumi, è facile calcolare che nel giro di pochi mesi saremo in grado di giungere a capo di tutti i misteri generati quest'anno.

c) Ma dov'è finito Ghost in the Shell 2 – Manmachine Interface**?**
I continui rinvii sono dovuti alla decisione ferrea di Masamune Shirow di non far pubblicare all'estero la sua opera finché non uscirà nel formato 'economico' in Giappone. **Ghost in the Shell 2**, infatti, farà una prima uscita in patria all'interno di un lussuoso ma costosissimo "Solid Box" che contiene anche il primo volume della serie, dei poster, degli adesivi e il pupazzetto in plastica di un Fuchikoma. Ma si annunciano nuovi ritardi, perché prima di pubblicare l'edizione economica, Shirow ha già espresso la volontà di modificare parte del fumetto: così com'è attualmente, nel "Solid Box" il volume presenta semplicemente la raccolta degli episodi apparsi sporadicamente sulla rivista "Young Magazine" negli ultimi anni, mentre l'autore è intenzionato a trasformarlo in un'unica storia eliminando la divisione fra un capitolo e l'altro.
Aspettiamo e speriamo.

Andrea BariKordi

TRIGUN
2000, fantascienza, 75 min., lire 39.900, Dynamic Italia
Vash the Stampede è il tifone umanoide, un ricercato da sessanta miliardi di doppi dollari, una vera furia il cui passaggio non risparmia un solo filo d'erba. Basta nominarlo per causare un fuggi fuggi generale. Più di un cacciatore di taglie è sulle sue tracce, in cerca di un tipo alto, vestito di rosso e con una pettinatura ai limiti del punk.
E pronte ad acciuffarlo sono anche Meryl Stryfe e Milly Thopson, agenti della compagnia di assicurazioni Bernardelli, che ha già sborsato un sacco di soldi per ripagare i danni subiti dai propri clienti.

Si dice che Vash the Stampede sia un uomo parecchio alto, che si porta sempre dietro un'enorme arma e con i capelli dritti come una spazzola. Pare che abbia molti complici, e che il suo debole per le donne superi ogni limite concepibile. Ciò che è certo è che sulla sua testa pende una taglia da sessanta miliardi di doppi dollari che fa gola a molti cacciatori. L'abile regia di Satoshi Nishimura – ma ancor più la scrittura originale del manga-ka Yasuhiro Nightow – incrocia storie e personaggi, frullando dramma e farsa con un equilibrio straordinario. **Trigun** mischia continuamente le carte invertendo ruoli e missioni con un ritmo frenetico. Sposa lo spaghetti-western e la frenesia degli action movie in una fiaba moderna e brillante, dove tutto è finto e tutto è terribilmente vero, a cominciare dal sospetto che il protagonista non sia in realtà il vero Vash, dubbio che colpisce a uno a uno tutti i personaggi, a cominciare dalle spavalde Meryl Stryfe e Milly Thopson delle assicurazioni Bernardelli. La serie è un concentrato d'energia, vitalità, buonumore. L'effetto con cui è descritto questo nuovo anti-eroe finisce per incantarci, e perdoniamo senza troppi ripensamenti le possibili piccole ingenuità di sceneggiatura. Perché Vash è sì un avventuriero, ma ancor più un catalizzatore di eventi, spesso negativi, di cui è suo malgrado causa involontaria o vittima innocente. Per essere stregati è sufficiente il primo episodio. **MDG**

Buono il character design (anche se visto e stravisto), nella media le animazioni, buono il doppiaggio (come al solito), ma perché?
Va bene l'ambientazione western, anche se non si capisce in che epoca si svolga la storia: a giudicare da alcuni marchingegni potrebbe essere il futuro, ma da altri particolari potrebbe anche essere il passato (o forse ci troviamo su un altro pianeta?). Potrei anche sbagliarmi, ma da questi primi tre episodi non capisco perché sia stata realizzata questa serie. Oltre a non offrire nulla di nuovo ci troviamo davanti all'ennesima serie comico-avventurosa che ha molti punti in comune con altre di stampo fantasy molto più accattivanti e interessanti (prime fra tutte **Slayers** e **Orphen**).
Probabilmente, è proprio per scimmiottare le sopraccitate serie che la Shonen Gaosha e la Tokuma Shoten hanno commissionato questo **Trigun**, tentando di portare via pubblico alla ben più abile (almeno in questo genere di prodotti) Kadokawa Shoten. Gli unici pregi sono da attribuire al character design del protagonista (gli altri personaggi sono abbastanza anonimi) e al doppiaggio, due fattori che risultano ben poca cosa al fine dell'acquisto di un'intera serie anche se corta. In poche parole, un prodotto che giudico abbastanza trascurabile, non me ne vogliano gli autori e la stessa Dynamic, ma la domanda è: ce n'era proprio bisogno? **AP**

Harlock Saga - L'anello dei Nibelunghi - L'oro del Reno Atto I e II
1999, 60', fantascienza, L. 39.900, Dynamic
La sensazione che ti assale dopo aver schiacciato il tasto *play* del videoregistratore e aver assimilato le prime note della splendida melodia composta da Wagner è davvero inenarrabile! La musica e le immagini si fondono in un tutt'uno che solo con un grande sforzo si riesce a ricondurre a due realtà differenti come un cartone animato, con il suo background già raccontato, e una vera e propria opera musicale. L'uso superfluo e stridente della computer grafica non riesce a rovinare un'atmosfera carica di così tante emozioni da commuovere gli spettatori mentre i personaggi partoriti dalla fertile mente di Leiji Matsumoto, uno dei più grandi autori giapponesi, entrano in scena uno dopo l'altro recitando un nuovo ruolo loro assegnato. E mentre incontri stabiliti dal destino si riscrivono, i personaggi si calano nell'epica storia dei Nibelunghi.
Ad Harlock, novello Sigfrido, è affidato il quasi impossibile compito di fermare una guerra fra dei che sta per scoppiare nel Valalla, un lontano pianeta che mantiene l'universo in equilibrio. La sete di potere, quella che spesso muove ogni gesto malvagio, porta Alberich, fratello di Mime, a rubare una mitica pepita d'oro dal Reno, un pianeta acquatico in cui il prezioso metallo è custodito dall'alba dei tempi. I giochi sono fatti e l'anello del potere forgiato.
Gli attori sono tutti ai loro posti e il copione è già scolpito nelle loro menti.
Silenzio in sala.
Inizia lo spettacolo! **BR**

LUPIN III - NOME IN CODICE: TARANTOLA

1998, azione, 90 min., L. 29.900, Medusa

Ecco finalmente un film di Lupin che non fa rimpiangere i migliori episodi della serie animata. In un turbine di azione, tripli tradimenti e 'missioni impossibili', Lupin affronta questa volta ben più di un nemico. Assoldato contro il suo volere da Tarantola (o almeno così crede l'organizzazione criminale Tarantola), Lupin viene tatuato con l'emblema a forma di ragno che impedisce a tutti gli esponenti del gruppo di tradire o svignarsela: l'inchiostro contiene infatti un veleno mortale tenuto a bada solo dal gas che sprigiona naturalmente l'isola-covo dei malviventi, e di cui non esiste alcun antidoto definitivo. Gli appartenenti alla banda sono tutti assassini ricercati in ogni parte del mondo che hanno preferito questo tipo di prigionia a quella classica; il loro capo, Gordo, è il 'braccio' di potenti uomini politici che lo contattano quando c'è da eliminare qualche elemento scomodo. Gli sgherri di Tarantola vengono così inviati a far piazza pulita, dotati di una riserva di gas che basta appena per ventiquattr'ore. Ma non tutti sono soddisfatti di questa vita fatta solo di morte, e Lupin scopre che alcuni di essi sono riusciti a organizzarsi per fuggire verso la libertà, portando con loro anche il tesoro di Gordo. Il clima da grande fuga hollywoodiana è abbastanza incalzante, soprattutto quando inizia a essere palese (ma solo agli occhi di Lupin e degli spettatori) che qualcuno sta facendo il doppio gioco. A Lupin viene così affidato il compito di disattivare il satellite-killer che impedisce l'ingresso e l'uscita dall'isola ai non autorizzati. Ma pur prendendo a cuore il destino di questi uomini assetati di libertà, la vera

mira di Lupin è scoprire *chi* di costoro ha colpito (quasi a morte) l'ispettore Zenigata con una Walter P38 d'argento che lui conosce fin troppo bene, e indagando si imbatte in una serie di vicende umane che riescono a rendere il film ben più interessante di una semplice sequela di scene d'azione più o meno riuscite. E così, dopo tanto tempo, ci addentriamo anche in qualche regione poco esplorata del passato di Lupin, quando ancora non c'erano né Jigen, né Goemon, e ritroviamo un Lupin freddo e pianificatore, ma con una grande dose di umanità. Il character design è un po' particolare, e potrebbe non piacere: bisogna ammettere che però è funzionale alla cruenza di alcune scene, e soprattutto all'angustiante e rovinosa scena finale che trasforma tutto l'impegno dei vari personaggi in un clamoroso 'nulla di fatto'. In definitiva, un film che riporta alla gloria le vicende di un personaggio inaffondabile, e che ultimamente aveva sofferto parecchio, minato da episodi di scarso rilievo. Un vero sollievo per tutti i fan del simpatico ladro gentiluomo! **AB**

Coming soon! Nei prossimi mesi potrete rilassarvi nelle poltrone del vostro salotto certi di trovare sollievo e compagnia nell'home video:

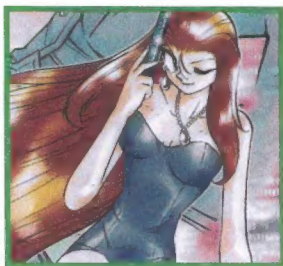
YAMATO

YuYu Hakusho – Ghost Fighters nr. 10 (100 min., lire 32.000)

Lupin III – La prima serie file. 5 (DVD)
Gli ultimi tre episodi della prima serie più l'inedito film pilota nella doppia versione cinemascope e formato televisivo.

Blue Noah – Mare spaziale box 1 (320 min., lire 60.000)
In un prossimo futuro, una stella in procinto di trasformarsi in una supernova obbliga gli abitanti del pianeta Gotham a vagare nello spazio alla disperata ricerca di una nuova casa. Il comandante supremo Zeitel, capo dei gothamiani, decide di occupare la Terra per trasformarla in un pianeta adatto alla fisiologia della propria gente. A questo folle piano si oppone però l'equipaggio della Blue Noah, l'unica nave da combattimento superstite dell'esercito terrestre. Primo cofanetto, contenente ben 14 episodi, per una delle poche serie di Leiji Matsumoto realizzate al di fuori dell'universo di Harlock, Yamato & company.

Rayearth – Il sogno di Emeraude nr. 1 (60 min, lire 32.000)
Tre ragazze delle scuole medie, Hikaru Shido, Umi Ryuzaki e Fu Hooji, si giurano eterna amicizia all'ombra del Ciliegio che Esaudisce i Desideri, ma purtroppo, per motivi di famiglia, sono destinate a separarsi all'inizio delle scuole superiori. Un giorno, a una sola settimana dalla fine della scuola, Hikaru scopre una strana creatura sotto il ciliegio fatato, evocata dal suo forte desiderio di non perdere le proprie amiche. Mokona, questo il suo nome, guida le tre ragazze attraverso una serie di fantastiche situazioni. Un improvviso lampo di luce illumina la città, e improvvisamente gli abitanti scompaiono, lasciando posto a creature dotate di poteri inaspettati: i guerrieri maghi di Cephiro, un mondo parallelo, sono giunti per portare la distruzione nel nostro. Hikaru, Umi e Fu incontrano il saggio Clef, che ha abbandonato Cephiro per proteggere il nostro mondo, il quale rivela loro che per opporsi all'invasione di quello da cui proviene lui, i campioni del nostro pianeta scelti da Mokona, dovranno risvegliare i tre Machin che dormono nel profondo del mare e della terra. Hikaru incontra nei propri sogni il Machin Lexus, signore del fuoco, e seppure a fatica riesce a sconfiggere il primo campione di Cephiro, Alcione. Ciononostante, il castello di Cephiro riesce a forzare il passaggio tra i mondi e scende sulla città deserta per iniziare la sua opera di distruzione. Hikaru tenta di fermarlo usando tutto il potere di Lexus... Un'interessante miniserie fuori-saga che, pur impiegando gli stessi personaggi dell'animazione televisiva di CLAMP, dà origine a una storia completamente nuova.

Ghost Sweeper Mikami © Shiina/Shogakukan

Allora, fermi tutti un attimino che ho bisogno di concentrarmi. Ohmmmm... No niente da fare. Proprio non riesco a capire perkekkavolo **Wedding Peach** debba andare in onda alle due di notte, sei episodi alla volta, solo un giorno alla settimana e in piena estate. No, dico, ci siamo definitivamente bevuti il cervello, in Mediaset? Qualunque sia il geniale programmatore che ha deciso tutto ciò riceve questo mese la **Melanzana d'Oro** per l'assoluta coerenza e professionalità dimostrata. Nella discarica notturna estiva, però, non c'è finita solo **Wedding Peach**, ma anche i **Transformers – Biocombat**, probabilmente per tappare incolmabili buchi di palinsesto. Be', tenendo conto che si tratta di due serie per ragazzi, credo che abbiano fatto centro assoluto, non trovate? Seguendo questo trend, forse presto ci ritroveremo con **Cognate bagnate** all'interno di "Bim Bum Bam" e magari il TG della notte alle due del pomeriggio. E pensare che **Wedding Peach** era programmata per la primavera del 1998, a sentire i responsabili, tanto che i Kappagaùrri all'epoca si erano impegnati in un dossier a tuttotondo su **Kappa Magazine** 69! E, nel frattempo, ecco che arriva un'altra notizia di corridoio. Pare che la Doro TV (sia reso pane, burro e marmellata al suo nome) abbia acquistato i diritti della serie animata di **Ghost Sweeper Mikami**, e che quindi saremo presto in grado di vederla in italiano su qualche canale non-Mediaset, e pertanto – probabilmente – non censurata. Che volete? Io che sono un puro continuo a sperarci, e credo che dovreste fare così anche voi. A volte i desideri si realizzano, anche i più estremi. Prova ne è il nostrano **Roberto Ferrari** (intervistato su **Kappa Magazine** 59) che dopo aver fatto i bagagli per il Giappone e aver bussato alla porta della

Volter © Tatsunoko Pro

Tatsunoko, ha iniziato a lavorare prima come intercalatore, poi come animatore ufficiale, poi come caratterizzatore dei personaggi. E la scalata non era ancora finita, dato che ultimamente la casa produttrice ha deciso di lasciare proprio a lui l'ideazione dei nuovi personaggi da inserire in **Tatsunoko Fight**, un videogioco pikkiaduro che ha come protagonisti i relativi supereroi, da **Kyashan** a **Polimar**, da **Tekkaman** ai **Gatchaman**. Roberto ha così inventato **Volter**, una sorta di cocktail ben riuscito dei migliori tatsu-personaggi. A questo punto, attendiamo con ansia che qualcuno gli affidi un'intera serie animata, visto che – a quanto ci ricordiamo – era anche in grado di scrivere storie oltre che disegnarle. E ora passiamo alle rubrikette. Per la serie **Veramente Gaurro**, sono lieto di annunzione:

Brigadoon Marin to Melan, creata da Yoshitomo "**Gaogaigar**" Yonetani, è la storia di una ragazza, Marin, che si trova ad avere a che fare con una sorta di arma vivente, Melan. **Strange Dawn**, di Junichi "**Gatekeepers**" Sato, parla invece di due studentesse che si trovano trasportate in uno strano mondo popolato da personaggi che sembrano usciti dalla matita di Charles Shulz, il compianto autore dei Peanuts. Per finire, in **Hand Made May**, il tranquillo studente universitario Kazuya Saotome riceve un pacco contenente una bambola alta 30 centimetri e vestita come una cameriera, e scopre presto che quella non è una semplice bambola, ma un robot che funziona realmente da domestica.

newsLetter

Card Captor Sakura

A tutto CLAMP - Come già anticipato, il manga di **Card Captor Sakura** si è concluso nel numero di agosto di "Nakayoshi", quindi il dodicesimo volumetto sarà l'ultimo della serie. Appena concluso il manga, è ora prevista l'uscita nei cinema nipponici del secondo lungometraggio animato dedicato alla piccola cattura-carte. Inoltre, sembra ormai certo che il manga **X** diventerà una serie animata per la TV: l'annuncio ufficiale non dovrebbe farsi attendere molto.

Domenica in rete - La famosa rivista nipponica "Shonen Sunday" (pubblicata da Shogakukan) ha inaugurato il suo sito web nel quale è possibile trovare informazioni sui vari manga serializzati sulla rivista e sui loro autori di cui appaiono anche gli autoritratti. Naturalmente tutto ciò è possibile solo a quanti sappiano il giapponese, visto che il sito non ha una controparte inglese. In compenso è possibile scaricare da esso vari gadget elettronici, fra cui sfondi per Windows disegnati dagli autori della scuderia di "Shonen Sunday" come Adachi, Takahashi e Aoyama. L'indirizzo del sito è http://websunday.net/

Estate animata - Tre nuove serie TV inizieranno durante questa estate in Giappone. Ecco una loro breve introduzione:

Brindisi per Jin-Roh - L'ultimo film firmato Mamoru "**Ghost in the Shell**" Oshii non è ancora arrivato qui da noi, ma ha avuto un grosso successo in patria. **Jin-Roh** è basato su due film 'live' dello stesso regista, ovvero **The Scarlet Spectacles** e **Stray Dogs**, e racconta di una realtà alternativa ambientata nel 1960, in un Giappone occupato dalla Germania e in cui le forze di occupazione mantengono l'ordine con la forza.

Forum sulla censura - Il sito del "Corriere della Sera" nella sezione TV, ha avviato un forum di discussione sull'argomento 'Censura nei cartoni animati in Italia'. L'iniziativa, nata da alcune lettere di appassionati, è supportata dal critico televisivo del corriere Aldo Grasso. Se il forum avrà successo è verosimile un interessamento al problema anche sulla versione 'cartacea' del noto quotidiano. Le lettere già spedite possono essere lette al seguente indirizzo, presso il quale potete inviare anche la vostra personale opinione:
http://www.corriere.it/forum.jsp?Cat=2&Board=televisioni

Jin-Roh

Pikachu on stage! – La 4Kids Entertainment, Radio City Entertainment, e Nintendo of America hanno annunciato la prima statunitense del tour **Pokémon Live!**, un musical dal vivo di 90 minuti basato sulle avventure di Pikachu e soci. La prima si terrà al Radio City Music Hall il prossimo 20 settembre, per poi trasferire lo spettacolo in vari teatri in tutto il nord America, anche se attualmente non sono noti date e luoghi precisi.

Mai più Solletico - Chiude ufficialmente i battenti **Solletico**, il contenitore di Rai Uno dedicato alla fascia pomeridiana dei ragazzi. Il programma, deludente sia come contenuti che come ascolti, è stato continuamente surclassato in questi anni dai pur infimi contenitori della concorrenza, che hanno il solo pregio di mandare in onda animazione di una certa qualità seppur censurata. Dal prossimo autunno, più o meno in concomitanza con l'inizio delle scuole, toccherà a Rai Due raccogliere il testimone di quella che una volta era la "Tv dei ragazzi" con un nuovo contenitore, del quale si sa ancora ben poco; chiacchiere di corridoio vorrebbero però che alcuni dei programmatori siano intenzionati a puntare sulla trasmissione di **Digimon** e sulla rimessa in onda - questa volta completa – della serie **Sei in Arresto**, a suo tempo sospesa da Rai Uno.

Un dollaro di Lupin III - Dal 1989 lo special estivo di **Lupin III** è divenuto ormai un appuntamento fisso, e nel 2000 non poteva certo permettersi di bucare l'appuntamento. **Lupin III - 1$ Money Wars** è andato regolarmente in onda venerdì 28 luglio alle 9:00 su NTV: questa volta l'obiettivo del ladro più famoso del mondo è una preziosa spilla che sembra portare fortuna e potere al possessore. Ma qualcosa andrà storto: Lupin viene colpito a morte, Zenigata si dimette e Jigen e gli altri sono disperati... E' forse l'ultimo capitolo della saga?! La regia è di Hideki Tonomasa, su un soggetto di Hiroshi Kashiwabara, mentre le musiche sono sempre di Yuji Ohno.

ciarvi che alla Takara si sono definitivamente bevuti il cervello. Infatti, invidiosi e/o insoddisfatti dei vari Tamagocchi, Furby, cagnolini robot tuttofare e robot antropomorfi che giocano a calcio, hanno deciso di puntare tutto sul mondo acquatico, e così hanno creato pesci, meduse e crostacei robot che 'funzionano' più o meno come quelli veri. Sono azionati a pannelli solari e sono 'guidati' da un micro-computer che li tiene dritti e impedisce loro di andare a sbattere contro gli ostacoli. A me non sembra poi tutta 'sta gran cosa, ma bisogna ammettere che potrebbe essere utile a chi a deciso di avere un acquario, ma non ha voglia di accudire i suoi occupanti. I robottini in questione, infatti, non mangiano e non scagazzano (ci mancherebbe solo quella!), e fanno tanta di quella compagnia che ti verrebbe voglia di suicidarti inghiottendone uno intero. Suicidio costoso? Ognuno costa intorno alle 300 mila lire. Vedete voi... Per quanto riguarda la bizzarra **Jo-Konda** di **Otaku Art**, lascio la parola all'autore, **Francesco Salinari**, togliendogli l'audio ogni qual volta si è dilungato troppo in particolari. Non volermene, anche perché sono in possesso di un efficientissimo bazooka. "Dovete sapere che ho realizzato una tesi su i cartoni animati giapponesi all'Accademia di Belle Arti di Bari, nella quale ho trasformato alcune opere d'arte famose usando lo stile degli anime giapponesi. Il titolo è **Anime-Art**. (...)". Grazie, la tua **Jo-Konda** a noi è piaciuta (facci vedere anche gli altri lavori, se puoi), ma ti sconsiglio di fare una seduta spiritika per chiedere l'opinione di Leonardo da Vinci, che potrebbe rivendicare diritti d'autore e roba del genere. Per la **Miss Kappa** del mese, invece, ho scelto un'immagine che servirà a compensare i probabili (o meglio *improbabili*) tagli che verranno quasi sicuramente apportati alla serie animata di cui vi parlavo all'inizio della rubrika. Consolatevi lustrandovi gli occhi con le sue... ehm... pesche. **Il vostro agronomiko Kappa**

veramente gaurro

otakuArt

missKappa

Lupin III

Mach 5 all'asta - Forse qualcuno si ricorderà della vecchia serie animata **Mach 5 Go! Go! Go!** e forse qualcuno saprà che è stato costruito un prototipo della **Mach 5**, con tanto di lame rotanti e dispositivo idraulico che le permette di saltare. La celebre auto, costruita dalla ditta statunitense Focus on Car in favore di una campagna per la sicurezza stradale rivolta ai bambini, non è solo un 'modellone' in scala 1:1, poiché il suo creatore, l'ingegnere Mark Towne, l'ha progettata perfettamente funzionante, rendendola quanto più possibile simile alla macchina del cartone animato anche per i dati tecnici. Così, la Mach 5 è dotata di un potente motore 8 cilindri da 400 cavalli, cambio manuale a 4 rapporti, carrozzeria in fibra di vetro e può raggiungere una velocità massima stimata attorno ai 300 Km/h. La vettura ha fatto il suo debutto a novembre al salone degli equipaggiamenti automobilistici a Las Vegas, attorniata da figuranti vestiti come i personaggi della serie, e ora è stata messa all'asta su Ebay dalla ditta produttrice. Costata al costruttore circa 385.000 dollari (una sciocchezza, 770 milioni di lire), ha ricevuto in sole 24 ore offerte sufficienti a far lievitare la base d'asta da 30.000 a 120.000 dollari. Per sapere a quanto si è chiusa l'asta (e leggere i dati tecnici completi di questo mostro a quattro ruote) andate a sbirciare all'indirizzo http://cgi.ebay.com/ebaymotors/aw-cgi/ebayISAPI.dll?ViewItem&item=362127435&r=0&t=0

E se per caso siete stati fra i concorrenti dell'asta e l'avete vinta, sappiate che la macchina vi verrà consegnata solo dopo 8 mesi, giusto il tempo di terminare la campagna di sicurezza stradale in cui è attualmente impegnata...

Kosuke Fujishima sprint - Il titolo del nuovo OAV ideato da Kosuke **"Oh, mia Dea!"** Fujishima è **eX-D** (Ex-Driver), ed è uscito sul mercato nipponico questo 25 luglio. Di Fujishima sono la pianificazione generale dell'anime, la storia e il character design. La storia si svolge in un futuro in cui tutte le automobili funzionano per mezzo di motori elettrici e sono controllate da intelligenza artificiale; tuttavia queste automobili futuristiche non sono assolutamente sicure come potrebbe sembrare. Infatti, di tanto in tanto alcune di esse si rendono protagoniste di incidenti, e per prevenirli sono necessarie persone che sappiano ancora guidare le vecchie automobili con motore a scoppio, persone chiamate 'eX-D'. Le protagoniste della storia sono due ragazze 'patentate' di nome Lisa Sakakino e Lorna Endo: la prima guida una Subaru Impreza, la seconda una Lotus Europe. Per amor di precisione e di aneddoto, i rumori dei motori sono stati registrati dalle due automobili vere, entrambe di proprietà dello stesso Fujishima.

Mandarake in borsa – Mandarake, la celeberrima catena giapponese che si occupa di vendita di manga, anime e gadget relativi (specializzata sul materiale usato), ha ottenuto dall'autorità di controllo della borsa di Tokyo l'ammissione alla quotazione. **Mandarake** ha moltissimi punti vendita sparsi per tutto il Giappone, e addirittura una filiale a Los Angeles.

Mach 5

Shonen Sunday on line

In collaborazione con A.D.A.M. Italia http://www.adam.eu.org/it

ADAM ITALIA

Strips & strippàti

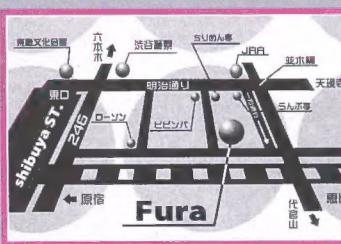
Il mese scorso abbiamo parlato di fumettisti che per lo stress fanno una brutta fine, spariscono o cose simili. Atri fumettisti finiscono per avere a che fare con sette religiose di qualche genere: forse è una coincidenza, ma in questi casi si tratta spesso di autori affermati, di successo e, comunque, con un sacco di soldi in tasca. Viene da chiedersi il perché. O non riescono più a fidarsi della gente, come succede ai ricchi di tutto il mondo, e quindi hanno bisogno di qualche tipo di protezione 'extra'... O forse semplicemente hanno oltrepassato il limite di accumulo di stress per il sovraccarico di lavoro!

Comunque sia, se il mese scorso parlavamo di leggende urbane, questa volta tratteremo fatti di cronaca. Un'autrice molto famosa, nota anche in Italia per il suo personaggio più famoso – una certa *tennista* –, aveva da un po' di tempo iniziato a realizzare una storia i cui personaggi erano degli dei della religione scintoista. Bisogna ammettere che disegni erano belli e la storia molto interessante, benché piuttosto complicata. Anche solo i nomi dei personaggi erano lunghi e difficili da pronunciare, come quello della dea Konohanasakuyanohime... A mio avviso, per comprendere quella storia è necessaria una discreta conoscenza della religione a cui è ispirata. Fatto sta che, un giorno, l'autrice in questione sparì dalla circolazione, e non c'era più verso di leggere un suo nuovo fumetto neanche a pagarlo oro. Continuai a cercare nelle librerie senza mai avere successo, e dopo qualche tempo mi stancai, tanto che mi passò completamente di mente. Qualche anno dopo, mia madre mi fa "Keiko, tu conosci un'autrice di fumetti che si chiama S.Y.? Lo sai che è diventata uno sciamano?"

Devo dire che prima di capire il senso di quelle parole ci misi un po', ma poi lo schermo televisivo mi dimostrò che non avevo le traveggole. Un servizio giornalistico parlava proprio di lei: era vestita da sciamano, e stava facendo la sua 'apparizione' davanti ai fedeli, dopo aver pregato a lungo all'interno di una specie di tempio scintoista. Successivamente iniziai a trovare diversi articoli su di lei nelle riviste scandalistiche (sì, proprio quelle che si trovano dalla parrucchiera!), e un redattore della casa editrice per cui lavoravo ne parlava spesso. A quanto si dice, la vicenda è andata così. S.Y. ha comprato una montagna (!) sulla cui cima ha costruito un piccolo tempio in cui tutt'ora vive insieme ai suoi fedeli. I fedeli, che sono tutti giovani, non sono riuniti attorno a lei in attesa di qualsivoglia miracolo, bensì in attesa delle sue parole, in quanto tramite degli dei. Nessuno è costretto a fare nulla, e lei passa la maggior parte del suo tempo da sola, senza imporre regole e senza mai avanzare alcuna richiesta. Pare che i suoi seguaci vivano così per propria

guida di sopravvivenza x Otaku

Rispetto alla tranquilla Osaka, dove la mezzanotte mette fine ai divertimenti proprio come l'incantesimo in Cenerentola, Tokyo dà mostra della propria esuberanza vivendo la notte e aggredendo il mattino grazie a prolungati after-hour. Non è un caso che un DJ come Dimitri from Paris (il suo ultimo lavoro s'intitola *A night at the Playboy Mansion*) lasci il suo mercoledì sera al Queen – storica discoteca sugli Champs Elysées – per rifugiarsi nella capitale nipponica, e non è un caso che la techno e il trip hop giapponesi stiano invadendo il resto del pianeta. La discografia è monumentale. **Misia Remix 2000 Little Tokyo** è un doppio CD remixato da profeti come Satoshi Tomie e DJ Watarai, e artisti come Takao Tajima, Toshiya Arai & DJ Yoshio arrivano a reinterpretare addirittura le cover di **Lupin III**, nel terzo **Punch the Monkey**, CD tributo al mitico ladro gentiluomo.

Se Shinjuku è il quartiere della yakuza e del gioco d'azzardo (indicato a un pubblico quindi più maturo), sono Shibuya e Roppongi la

scelta, aspettando una 'risposta' ai propri dubbi esistenziali da parte della sua voce, e vivono lì, lontani dalla famiglia e dalla vita di tutti i giorni; contemporaneamente, a lei non importa che questa gente le rimanga 'fedele', e continua a vivere secondo i propri ritmi, o meglio, secondo quelli del dio. Ai piedi della montagna di cui è proprietaria abitano i suoi (o forse solo la mamma? Non ricordo...), che hanno il ruolo di intrattenere per lei i contatti con il mondo esterno. A sentir loro, l'autrice non mangia niente, e l'unica cosa che beve è sake di una certa marca (l'Hakushika, se la memoria non mi tradisce), e nonostante questo non sente mai lo stimolo della fame. Viene da chiedersi se per caso non sia alcolizzata...

Completerà le storie lasciate in sospeso? Tutto dipende dal suo dio.

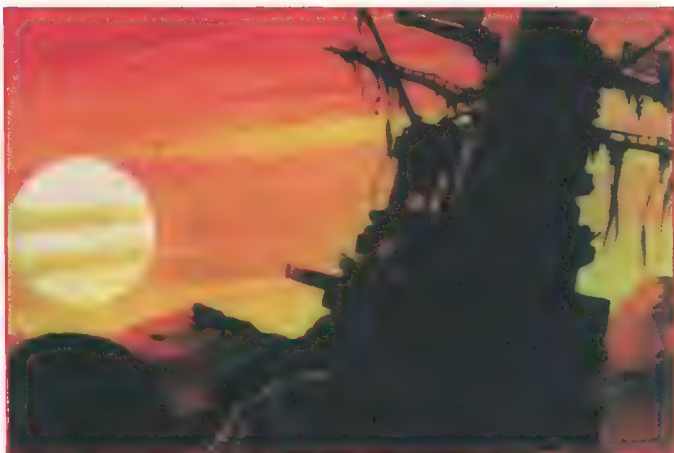
Prima di interrompere l'attività fumettistica, i suoi redattori facevano avanti e indietro da questa montagna pur di andare a raccogliere le sue nuove tavole ogni settimana. Aspettavano nell'ufficio ai piedi della montagna, ma a volte non potevano avere quello che volevano perché il dio le diceva di non lavorare. Ricordo che allora lavorava ad almeno due serie, e una di queste era davvero interessante, tanto da ottenere un grande pubblico sempre in attesa delle nuove uscite. Immagino quanto fossero disperati i suoi redattori... Poi, dopo un lungo silenzio, S.Y. dichiarò che era pronta a lavorare perché il suo dio le aveva dato il permesso. Felicità generale! I redattori corsero subito da lei, ma purtroppo... Si fece un gran parlare del suo nuovo fumetto, e la campagna pubblicitaria che lo sostenne fu davvero colossale. Eppure apparvero solo pochi episodi, dopodiché sospese nuovamente la sua attività affermando che il dio l'aveva avvertita che i tempi non erano ancora maturi. Ormai, dopo tanto tempo, non so più niente di lei. Spero tanto che stia bene e, se possibile, vorrei leggere altri suoi lavori. Ma credo che non dimenticherò mai il giorno in cui la vidi vestita da sciamano. Che razza di immagine...

Keiko Ichiguchi

meta ideale per ogni gaijin che si voglia divertire. E soprattutto ballare. Taka-Jun, Armin e Tokunaga si alternano al **Fura** (a due passi dalla stazione di Shibuya) e al **Code**, due club che si avvalgono spesso anche di DJ occidentali come Rachel Auburn, Armin e Darren Pearce. Disposto su più livelli, con pista e palco per go go boys e girls, è invece il **Club Yellow** di Roppongi, che propone un ricchissimo calendario di feste, presentazioni di album in anteprima e concerti, con una predilezione per la house e l'hip hop.

Notti brave, droga in agguato, divertimento assicurato, ma un vero salasso per il portafogli! Per le serate migliori l'entrata costa dalle 50.000 alle 80.000 lire, con due drink in omaggio... Ma solo per chi ha già compiuto i 18 anni! **MDG**

a volte ritornano

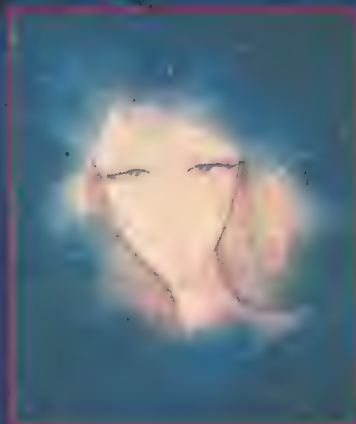
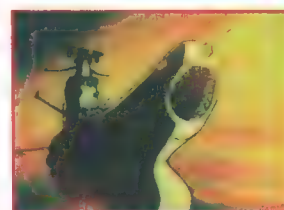
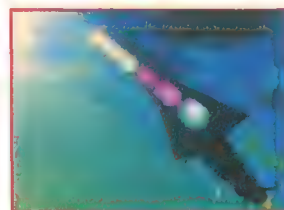
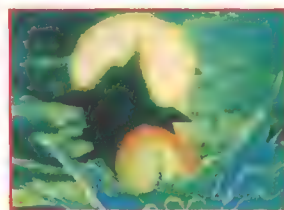
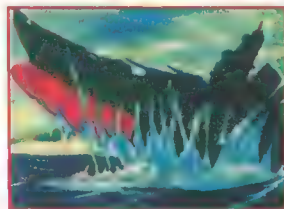
[Yamato]

Universo sconfinato, navi spaziali e pianeti sconosciuti, da quando ho imparato a leggere hanno sempre fatto parte del mio mondo. Il primo vero libro che ricordo è *Dalla Terra alla Luna* di Jules Verne e il primo fumetto, dopo "Topolino", *Flash Gordon*.

Era naturale, quindi con questi precedenti, che **Uchu Senkan Yamato** (La *corazzata spaziale Yamato*, conosciuta in Italia come *Star Blazers*) suscitasse in me un morboso interesse. Non era il primo cartone animato di fantascienza che giungeva sui nostri teleschermi, ma in esso ritrovavo tutta l'atmosfera delle grandi saghe fantascientifiche dei miei libri preferiti. I protagonisti, impegnati nella missione di salvare il mondo dalla minaccia della distruzione totale, sapevano essere al tempo stesso reali e immaginari, eroi e uomini.

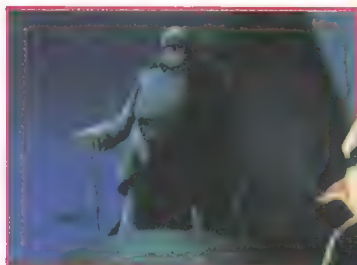
Leiji Matsumoto questa abilità di 'creazione' l'ha sempre posseduta e trasmessa a tutta la sua 'prole' da *Uchu kaizoku Captain Harlock* a *Sennen joo* (*La Regina dei 1000 anni*), passando attraverso lo splendido *Ginga tetsudo 999* (*Galaxy express 999*).

Ma **Uchu Senkan Yamato** era ed è tutt'ora qualcosa di molto diverso dalle creature precedenti o successive. Per crearlo, Matsumoto ha dimenticato per un attimo il suo intricato universo di eroi, per collocare questa storia in una sorta di universo parallelo rispetto a quello in cui convivono Harlock &C., un universo, se vogliamo, molto più tangibile, a scapito forse della fantasia.

Non temo di essere contraddetta se affermo che i mondi di Matsumoto gravitano attorno alla figura femminile. Anche quando gli eroi sono uomini, sempre una donna si trova alle loro spalle per illuminargli la via, e l'universo dei *Guerrieri delle Stelle* non fa alcuna eccezione.

Non a caso, infatti, esse sono l'elemento comune che funge, nelle sue opere, da

caratterizzante principale. Splendide figure eteree ed evanescenti che, mediante i loro poteri, assumono un ruolo determinante nella storia: In *Uchu kaizoku Captain Harlock* sono il nemico, le Mazoniane, un popolo di donne guerriere vegetali; in *Uchu senkan Yamato*, invece, ogni donna è legata a un ruolo e a un pianeta: Starsha di Iskandar dona ai terrestri un depuratore per il pianeta, Trelena di Telesar li avverte del popolo della cometa, Luda è destinata a essere venerata come una dea, prendendo il posto della scomparsa Leda. In *Ginga tetsudo 999*, infine, la presenza femminile è protagonista nella figura di Maeter, compagna di viaggio di Tetsuro col compito di tradirlo, e in *Sennen Joo*, l'ambigua regina dei mille anni da portatrice di sventura si trasforma in extremis in salvatrice dell'umanità.

Nel corso degli anni, Leiji Matsumoto con il suo **Uchu senkan Yamato** ci ha regalato una storia lunga, mai noiosa e ben articolata in cui i protagonisti, ragazzi come noi, strada facendo sono cresciuti diventando uomini, e assieme a loro siamo cresciuti un po' anche noi che rimanevamo incollati agli apparecchi televisivi in quei caldi pomeriggi estivi, mentre gli amici uscivano a giocare al pallone e i nostri genitori si domandavano perché noi no.

Dal 1974 al 1983 ben tre serie televisive, quattro film per il grande schermo e uno special televisivo hanno arricchito le vicende di questo manipolo di eroi disposti a sacrificare perfino la propria vita per

il bene di tutti. Storie di avventura ma storie anche di sentimenti. Fortissimi e patriottici, o anche solo quelli che timidamente legavano sempre di più fra loro i personaggi. La storia di Yuki e Susumu (Nova e Derek) o quella di Teresa e Shima (Trelena e Mark) hanno saputo toccare il cuore e nel contempo rendere più umane le peripezie dello sballottato equipaggio perennemente in viaggio alla ricerca di qualcosa.

Lo stesso Deslar (Deslock), il cattivo per antonomasia, colpito dalla fierezza dei suoi avversari, ma soprattutto dal sacrificio di Yuki (che per salvare l'amato Godai si frappone fra il laser di una pistola e il corpo del ragazzo), decide di cambiare bandiera e di sostenere, e non sempre da lontano, quelli che un tempo erano i suoi nemici.

Che altro dire se non che recentemente sono disponibili in videocassetta tutti i film dell'intramontabile incrociatore spaziale Yamato e che, forse, la serie in videocassetta vedrà una nuova commercializzazione in Italia...

Le belle saghe di fantascienza, ormai, in televisione non hanno più spazio, e non parlo solo di animazione giapponese. E mentre, grazie alla RAI, *Voyager* continua a mancare l'appuntamento televisivo con i suoi fan, e *Babilon Five* non ha quasi mai visto realmente la luce, le reti Mediaset ogni tanto si sprecano con qualche puntata di *Star Trek the next generations*. Consoliamoci con TMC, che sta rispolverando *UFO*, e le vicende del capitano Striker meritano sicuramente di essere rivissute. Oltretutto la serie, a quanto pare, verrà trasmessa non solo a colori, ma anche integralmente! **Barbara Rossi**

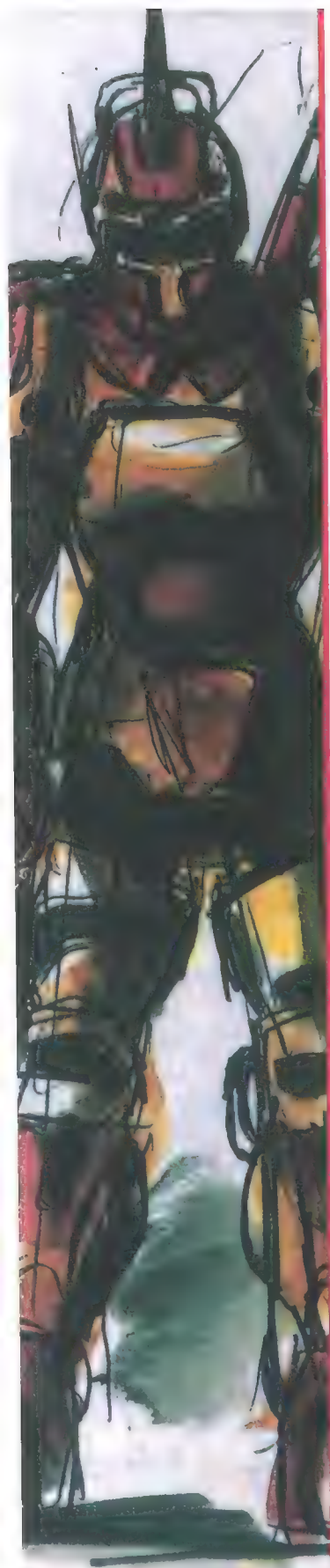
dossier

di Andrea Baricordi

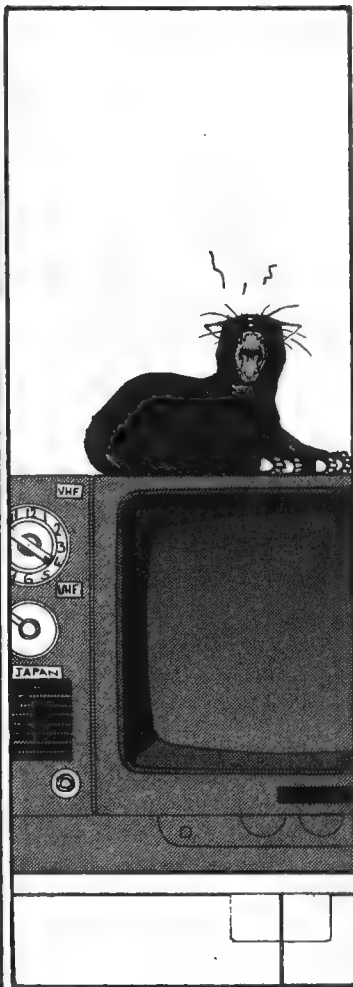
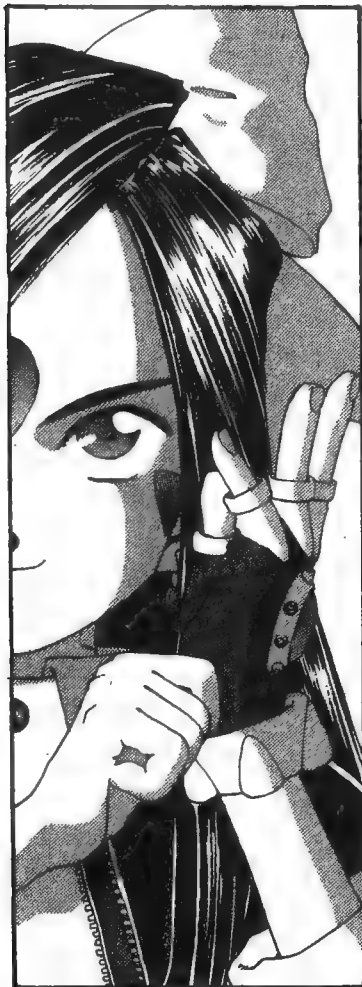
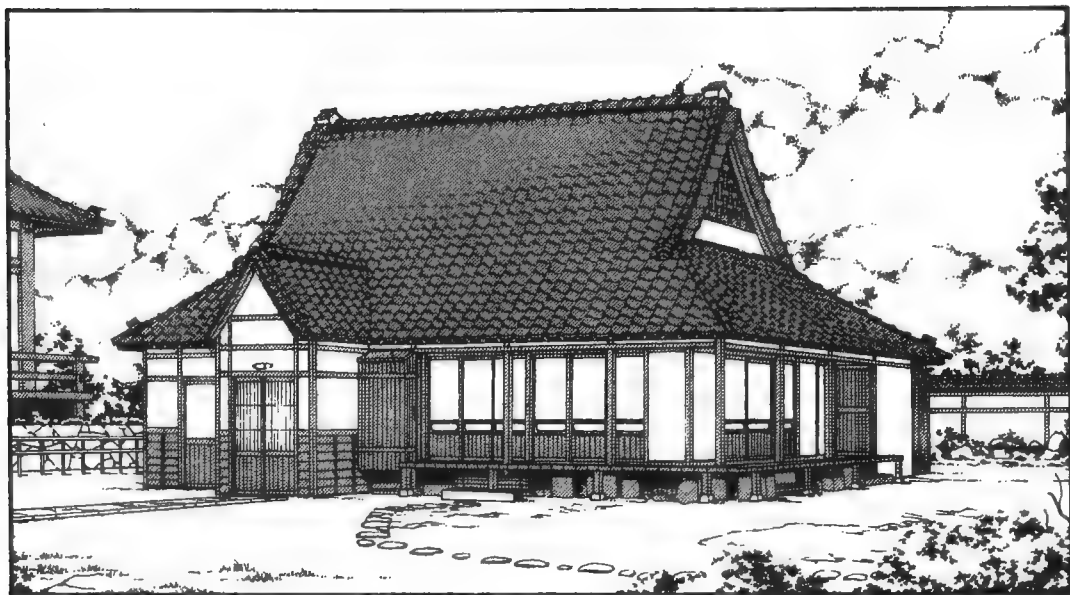
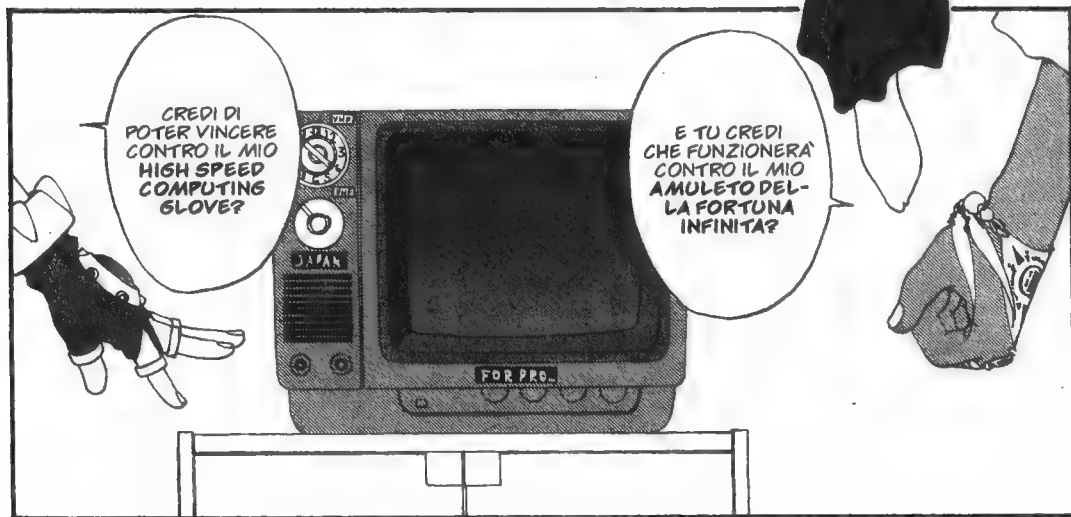
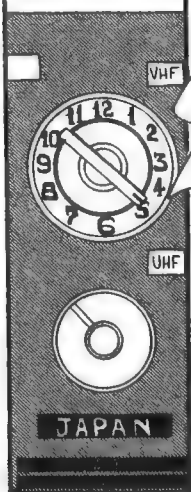
TIME BOKAN EXPRESS

La Time Bokan che nessuno ha mai visto

Era il 1984 quando, dopo nove anni di successi, le serie delle **Macchine del Tempo** (vedi **Kappa Magazine** 58) si conclusero definitivamente. Ben sette serie si erano alternate in quel lungo periodo, riproponendo in ogni nuova uscita almeno due tormentoni fissi: i viaggi nel tempo e un trio di 'cattivi' costituito sempre da una ragazza, un genio smilzo e un energumeno. Da quel momento in poi, lo staff che aveva lavorato alle **Time Bokan** si mise al lavoro su alcune serie che – in qualche modo – costituivano la naturale evoluzione di quello che era ormai divenuto un vero e proprio genere. Nacquero così **Starzan S**, **Akanuke Ichiban**, **Doteraman** e altri ancora. Fra questi, però, ce n'è uno che non fu mai realizzato, e che più degli altri si ricollegava alle scanzonate avventure degli anni precedenti. Si tratta di **Time Bokan Express**, rimasta poco più che un progetto, anche se piuttosto ben definito e 'diverso' dai predecessori. Ambientato agli inizi del XX secolo, **Time Bokan Express** nasce come omaggio definitivo ad H. G. Wells, uno dei primi scrittori a essersi occupati di romanzi che prevedevano l'uso di 'time machine' e paradossi temporali; e così le vicende si svolgono sul Time Express H. G., un treno azionato da una locomotiva a vapore ma dotata di tecnologia supermoderna (un po' come quella del finale di *Ritorno al futuro III* di Robert Zemeckis), che permette ai suoi occupanti di spostarsi avanti e indietro nel tempo. E proprio tra i passeggeri si trovano i particolarissimi protagonisti della storia, selezionati dagli enti statali unicamente fra scienziati, ricercatori ed eccentrici ricconi pronti a sborsare cifre improbabili pur di partecipare alla più incredibile spedizione di ogni tempo. Il viaggio prevede l'attraversamento delle ere a partire dalla

preistoria fino a tornare al presente, e le 'fermate' sono programmate in anticipo per toccare i momenti più salienti della storia dell'umanità, in una sorta di crociera tamporale. Il Time Express H. G. è infatti dotato anche di impianti per il relax e il divertimento, ed è di fatto una città su ruote. I protagonisti 'buoni' sono Hoaro Kunikida, giovane investigatore pupillo di una ricca famiglia, e Mayu Koganei, inviata speciale di una prestigiosa casa editrice; naturalmente i due non vanno d'accordo, ma il piccolo clandestino Michael è sempre pronto per placare le loro liti. I tre protagonisti 'cattivi', invece, vengono lievemente 'ripuliti' dagli autori per farli meglio calare nei panni dei personaggi da interpretare. Ogni esponente del trio, infatti, ha una famiglia con la quale si presenta in incognito sul treno, ma il loro biglietto è stato in realtà sponsorizzato da un misterioso figuro di nome Sondemonde, alla condizione che ritrovino per lui il Ferro di Cavallo del Diavolo, un artefatto che ha il potere di donare al suo possessore tutte le ricchezze del mondo. E così, la bella Vandor deve contemporaneamente essere una brava mammina e un'ottima pianificatrice, mentre lo smilzo Seko e il timido e forzuto Tunnel sono occupati ad altalenare il proprio ruolo di mariti fedeli con quello di uomini d'azione. Altra novità, i tre sono stati contattati separatamente

da Sondemonde, e quindi non hanno la minima idea del fatto che altre due persone devono compiere la stessa missione. In seguito, scoprendo che a bordo dell'espresso temporale ci sono anche un detective e una giornalista, capiscono di dover collaborare; così, mentre loro costituiscono una sorta di base segreta all'interno del treno, Sondemonde si occupa d'indagare sull'identità dei vari passeggeri, dando origine ogni volta al plot dell'episodio. E quando tutto sembra perduto, appare ovviamente l'eroe di turno, Daredaman (*Chi-sarà?man*).

Queste le poche informazioni lasciate trapelare di recente dalla Tatsunoko, ma che lasciano intravedere quello che avrebbe potuto essere sicuramente uno dei migliori capitoli della serie, se non altro per l'originalità dell'ambientazione e l'evoluzione dei personaggi-tipo. Peccato. Non resta che sperare nella già annunciata nuova serie **Kaito Kiramekiman** (vedi **Kappa Magazine** 85), che pare sfruttare alcune delle migliori idee di **Time Bokan Express**.

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima
PASSEGGIANDO CON TE

PERCHE`? TU CI STAI FORSE RIPENSANDO?
SEI SICURA DI VOLERLO FARE DAVVERO?
VHF
UHF
JAPAN
E TU CREDI CHE FUNZIONERA` CONTRO IL MIO **AMULETO DELLA FORTUNA INFINITA?**
CREDI DI POTER VINCERE CONTRO IL MIO **HIGH SPEED COMPUTING GLOVE?**
FOR PRO

BIM, BUM...

COSA?! ALLORA NON VALE!
EHI! TU HAI UN SINTONIZZATORE DA MORRA INCORPORATO!

VUOI GUARDARE LA TV INSIEME A LEI...?
BE'?

ROLL ROLL

CLICK
FOR PRO..

SIGH
TANTO, AVEVO ALTRO DA FARE...
GRAZIE PER LA TUA FIDUCIA.
...

BENVENUTO.
WELCOME TO WHIRLWIND

VHF
UHF
FOR PRO..

SAI, AMORE...
FOR PRO..

...SU QUESTA SPIAGGIA...
...HO SEMPRE SOGNATO DI POTER PAS-SEGGIARE CON TE...

AH AH AH!
PAN

GRAZIE PER LA TUA FIDU-CIA.

SPIT

OUT
100W

ROLLL
BENVE-
NUTO.
WELCOME

WHOP
ROLLL

RRUM

GRA-
ZIE...

RRRRLLLLL
...PER LA TUA FIDUCIA.
CRASH
ISTITUTO DI RICERCA DI SKULD

VUOI CHE FACCIA IN MODO CHE LEI POSSA CAMMINARE?
COSA?

BE'... NON E' UNA COSA IMPOSSIBILE, CERTO...

GRAZIE PER LA TUA FIDUCIA.
MA FORSE E' MEGLIO FARE COSI'...
UGH...
WELCOME
To WHIRL WIND

QUESTA SETTIMANA E` STATA DURISSIMA!
DOMANI E` IL GIORNO DI RIPOSO.
POTREMO RILASSARCI.
LO SPERO PROPRIO...
SLAM
ECCOCI DI RITORNO...
CIAO, RAGAZZE!

KLANG

SWIN SWING

NON FATECI CASO. FA COSÌ DA OGGI POMERIGGIO.
ROLL ROLL ROLL

BENTORNATI.
UH?

SI SARÀ ROTTO...?
NO...
MI SEMBRA QUASI COME SE...
SÌ... COME SE FOSSE AGITATO...
AGITATO? QUELLO?
HO IL RIMEDIO!
SACRO SMATAFLONE A CINQUE DITA DELLA SAGGEZZA DELLA NONNA!

FERMA!

PRENDERLO A PUGNI COME SE FOSSE UN DISTRIBUTORE DI LATTINE NON SERVE A NIENTE!
BANPEI **NON** E` ROTTO. E POI RICORDATI CHE E` **DELICATO**!

ADESSO CAPISCO!
OH!

E-ECCO FATTO...
PSSSH

AH, SI`?
BENE

GUAR-
DATE!
STA
CAMMI-
NANDO...
TAP

SÌ... MA NON
E' TUTTO...

BUONASERA
A TUTTI.

SMILE

PERCHE` ARROSSISCI?
OOH...

LE HO INSERITO ANCHE IL **CIRCUITO EMOZIONALE!**
CHE NE DITE?

SHOCK

OH, MAMMA!

VEDIAMO DI CHIARIRE...
ALLORA NON HAI PROPRIO CAPITO...?

PUGNO...
...A RAZZO!
BTHOOSH
WOOOSH
WHAM

P-PORC...

BAN-PEI!

PSSHHH

CLANK

SSHHHRRRR

C-CHE DIAVOLO SAREBBE **QUELLO?!**

NON SI CAPISCE...?

...

È SOLO UN PUGNO A RAZZO...

UN ELEMENTO **BASE** PER UN ROBOT...

NON INTENDEVO **QUESTO!**

...ANCHE SE HAI PIENAMENTE RAGIONE...

MA COSA SEI, SCEMO?

UGH...
A QUANTO PARE TE NE SEI DIMENTICATA...

E ALLORA COM'E`?!
N-NON E` COSI'!

...BISOGNA METTERSI D'IMPEGNO, DICO BENE?!
E-ECCO... P-PER CONQUISTARE UNA RAGAZZA...

NOTO UNA PUNTINA DI SFIDUCIA NEI MIEI CONFRONTI...

MH...

HAI RAGIONE.

...

LO CREDI DAVVERO?!
S-SOREL-LINA!

LO SAPEVO CHE AVREI POTUTO CONTARE SU DI TE!

TU. NON TOCCARE MAI PIÙ LA MIA SKULD!

ISTITUTO DI RICERCA DI SKULD

M-MA PERCHE` PROPRIO A ME...?

E` MOLTO SEMPLICE...

HAI SEMPRE FATTO TANTO PER ME... HAI CERCATO DI MIGLIORARMI...

QUESTO È VERO AMORE!
...L'HO FATTO PER BANPEI...
S-SÌ, MA IO...

...

...MA SOPRATTUTTO IL SUO STUPIDO COMPORTAMENTO!

SBAM

WOOSH

COMPLIMENTI. SAI DIFENDERTI...

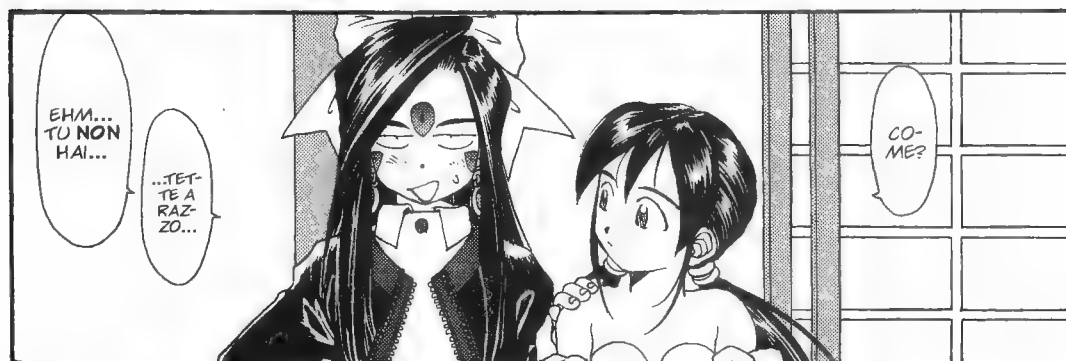
CLANK

FLIP

...MA QUESTA VOLTA NON ANDRÀ COME PRIMA!

TETTE...
...A RAZZO!

...

NON PARTO-NO...
BE'?!

CO-ME?
EHM... TU **NON** HAI...
...TET-TE A RAZ-ZO...

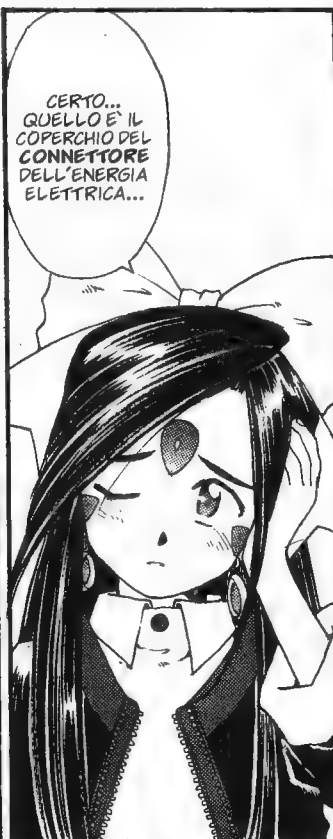
ALLO-RA...

AAAAH

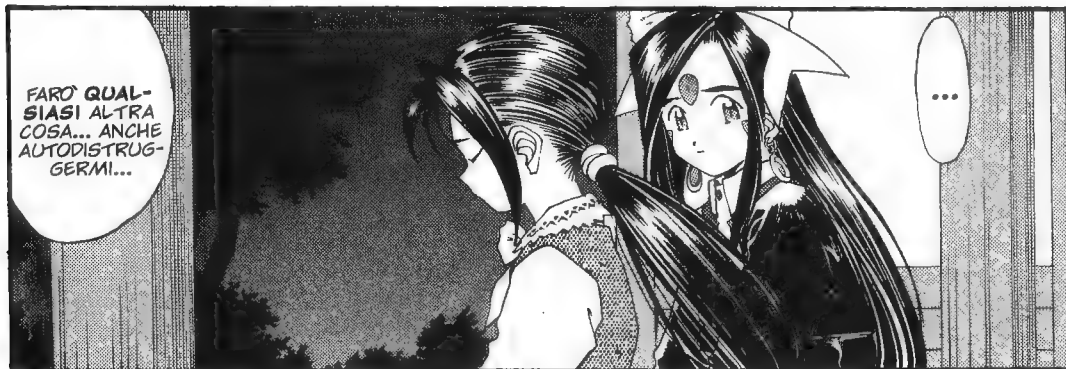
ALLORA PERCHE' C'E' UNA **FESSURA** INTORNO?!

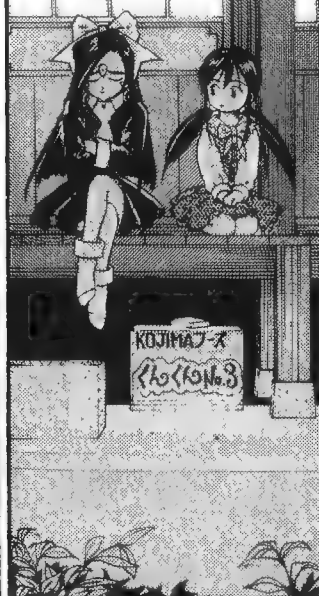
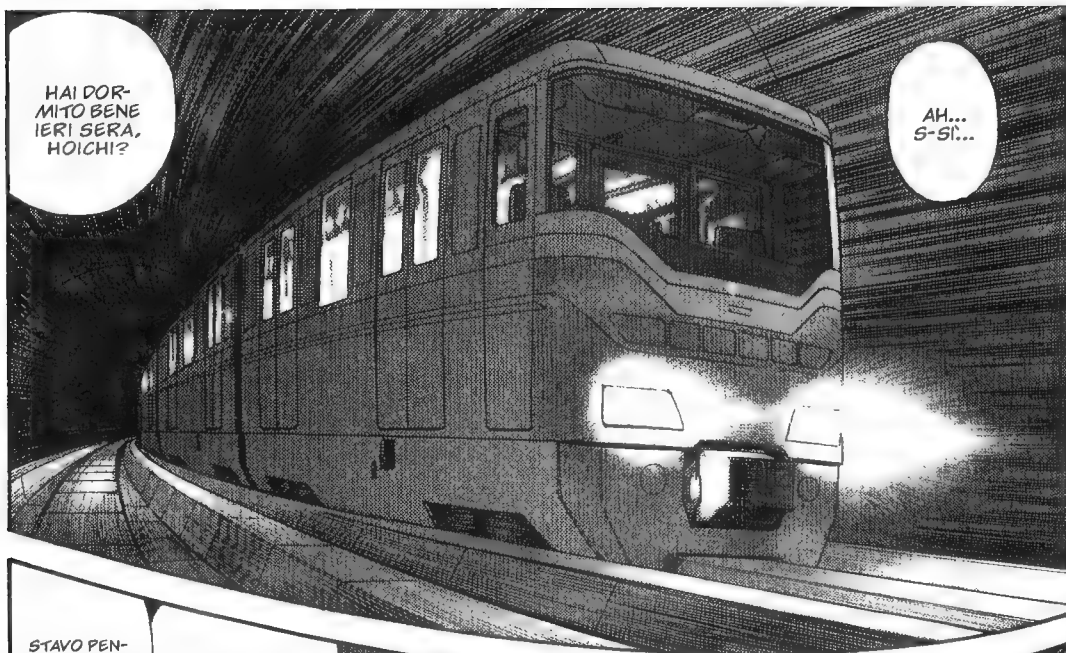
A PRIMA VISTA SEMBRA QUALCOSA CHE DEVE **STACCARSI!**

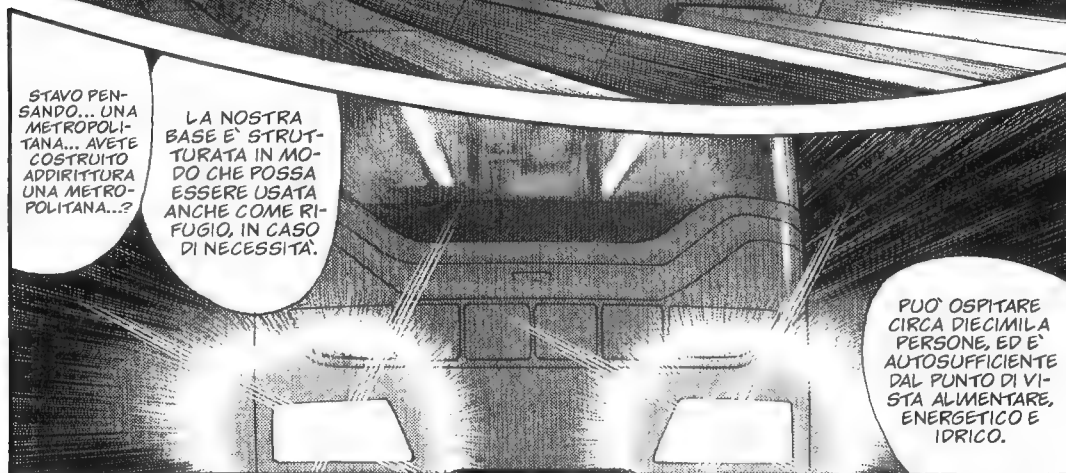
CERTO... QUELLO E' IL COPERCHIO DEL **CONNETTORE** DELL'ENERGIA ELETTRICA...

PSSSSHH

SENTI...
NON TI PUO` PIACERE PROPRIO IN NESSUN MODO?
KOJIMAフーズ
くんくんNo.3
カレー

MALGRADO L'ASPETTO, E` DAVVERO UN BRAVO ROBOT...

IO UBBIDIRO` A QUALSIASI ORDINE CHE MI DARAI, SKULD...
...MA A QUESTO NON POSSO PROPRIO IN ALCUN MODO...

FARO` **QUALSIASI** ALTRA COSA... ANCHE AUTODISTRUGGERMI...
...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

EXAXXION di Kenichi Sonoda
VERIFICA

HAI DORMITO BENE IERI SERA, HOICHI?

AH... S-SÌ...

STAVO PENSANDO... UNA METROPOLITANA... AVETE COSTRUITO ADDIRITTURA UNA METROPOLITANA...?

LA NOSTRA BASE E' STRUTTURATA IN MODO CHE POSSA ESSERE USATA ANCHE COME RIFUGIO, IN CASO DI NECESSITÀ.

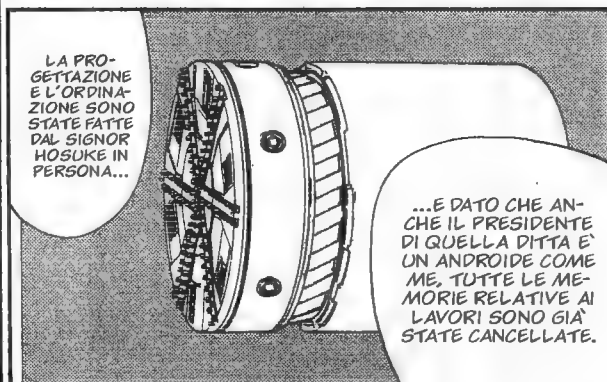
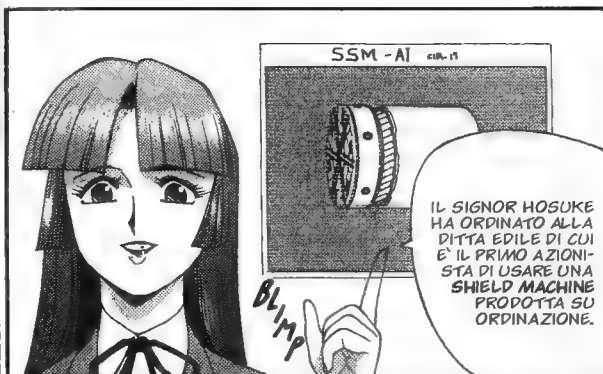
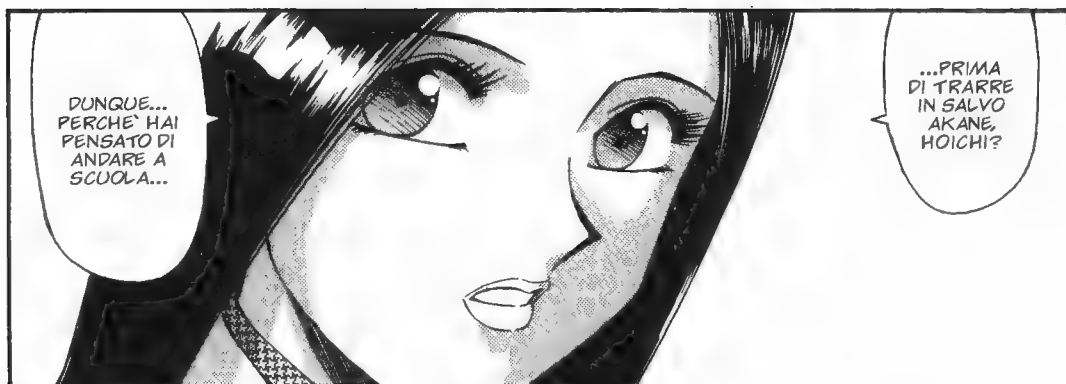
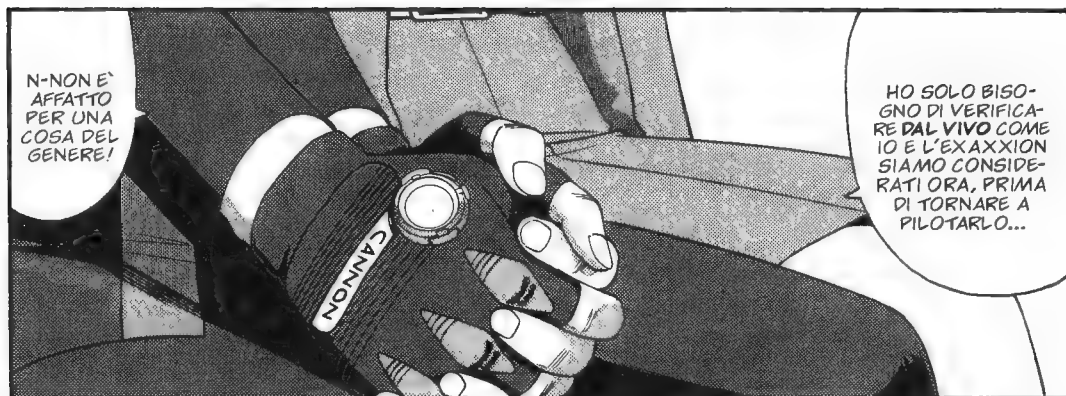
PUÒ OSPITARE CIRCA DIECIMILA PERSONE, ED E' AUTOSUFFICIENTE DAL PUNTO DI VISTA ALIMENTARE, ENERGETICO E IDRICO.

E` FATTA IN MODO DA NON POTER ESSERE CAPTATA NE` DAI SATELLITI, NE` DAI RADAR SOTTERRANEI.
E LA SCHERMATURA DELLE ONDE ELETTROMAGNETICHE CAUSATE DALL'ATTIVAZIONE DEL MOTORE LINEARE E` PERFETTA!

SSM-AI
IL SIGNOR HOSUKE HA ORDINATO ALLA DITTA EDILE DI CUI E` IL PRIMO AZIONISTA DI USARE UNA SHIELD MACHINE PRODOTTA SU ORDINAZIONE.
BLIMP

LA PROGETTAZIONE E L'ORDINAZIONE SONO STATE FATTE DAL SIGNOR HOSUKE IN PERSONA...
...E DATO CHE ANCHE IL PRESIDENTE DI QUELLA DITTA E` UN ANDROIDE COME ME, TUTTE LE MEMORIE RELATIVE AI LAVORI SONO GIA` STATE CANCELLATE.

USCITE SEMPRE CON QUESTA METROPOLITANA SEGRETA?
NATURALE! LO STIPENDIO CHE CI DA` IL SIGNOR HOSUKE E` MOLTO ALTO... NON POTREMMO CERTO CHIUDERCI NELLA BASE!

TI STAI PREOCCUPANDO PERCHE` STIAMO USCENDO IN UN MOMENTO COME QUESTO? NON CE N'E` BISOGNO.
NON USCIREMO DI CERTO ALL'IMPROVVISO NEL BEL MEZZO DELLA CITTA`!

CI SOSTITUIAMO SOLO CON LE NOSTRE CONTROFIGURE, PERCIÒ NON C'È PROBLEMA.
CHE?!
ANDROIDI COME ISAKA VIVONO A TOKYO E CI LAVORANO AL NOSTRO POSTO.
PER AVERE UN ALIBI, FATE VIVERE GLI ANDROIDI AL VOSTRO POSTO E LI FATE PURE LAVORARE?!
GIÀ!
IL SIGNOR HOSUKE AVEVA PREVISTO TUTTO.
UN IMPIANTO SEGRETO PUÒ ESSERE SCOPERTO DAL CANALE D'INGRESSO DEL MATERIALE O DALLE PAROLE DEI DIPENDENTI.
MA SE QUESTO CANALE VENISSE SCOPERTO...
...BASTEREBBE DISTRUGGERE QUESTA LINEA E RINCHIUDERCI NELLA BASE.
...
E POI DISPONIAMO DI SOFTWARE RICREATIVI PER DIVERTIRCI, OLTRE A UNA QUANTITÀ DI VIVERI CHE NON POTREMO ESAURIRE NEMMENO IN UNA VITA INTERA...

...PRIMA DI TRARRE IN SALVO AKANE, HOICHI?
DUNQUE... PERCHE` HAI PENSATO DI ANDARE A SCUOLA...

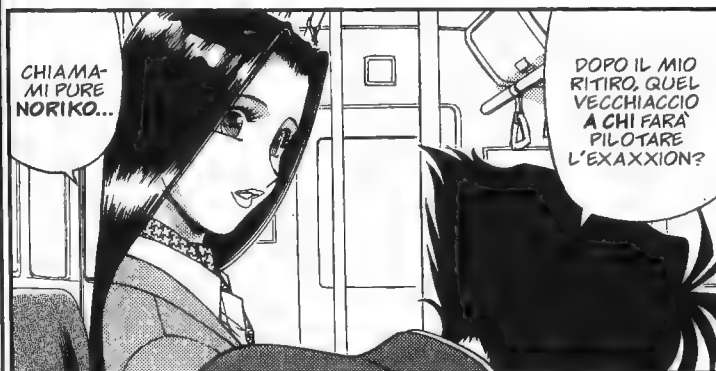
HAI QUALCOSA DA FARE A SCUOLA?
UTILIZZANDO IL MIO MATERIALE POTRESTI TRAVESTIRTI PER NON ESSERE RICONOSCIUTO...
GIA`... NON CREDI CHE FINIRAI PER FUGGIRE SUBITO CAUSANDO IL PANICO?

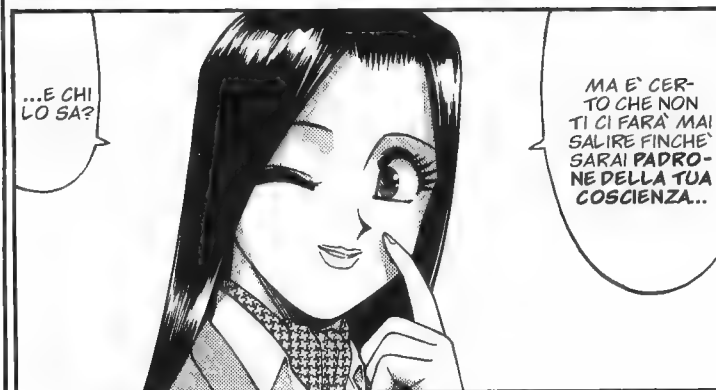
SE LE COSE STANNO COSI', HAI LA NOSTRA COLLABORAZIONE...
C'E` UN'ALTRA RAGAZZA, OLTRE AD AKANE...?
PUSH
PUSH

...POTREMO DARE ASILO A QUANTE NE VORRAI...
SE SI TRATTA DI RAGAZZE CHE TI PIACCIONO...

NON POSSO PIU` FIDARMI DI QUELLO CHE DICONO I MASS MEDIA... ORMAI NON HA PIU` SENSO...

COME?! NON STARAI PENSANDO DI **RITIRARTI** SUBITO DOPO AVER SALVATO AKANE?!

SIGNORINA ASAGIRI...

CHIAMAMI PURE **NORIKO**...

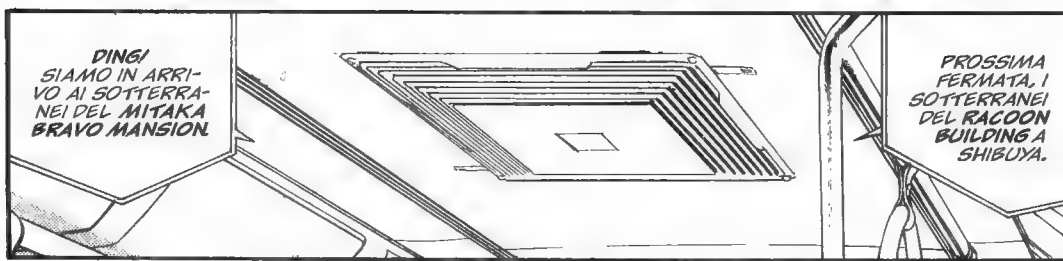
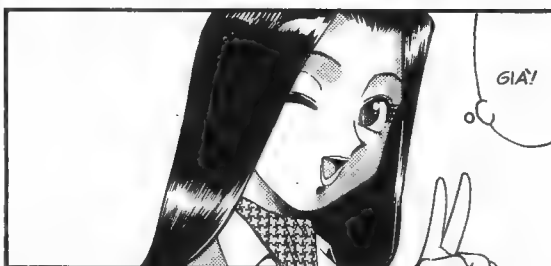
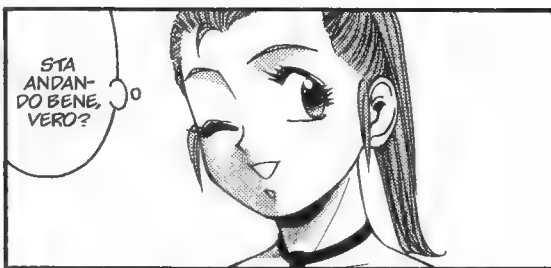
DOPO IL MIO RITIRO, QUEL VECCHIACCIO **A CHI** FARA` PILOTARE L'EXAXXION?

...E CHI LO SA?

MA E` CERTO CHE NON TI CI FARA` MAI SALIRE FINCHE` SARAI **PADRONE DELLA TUA COSCIENZA**...

I PIANI SEGRETI SOTTERRANEI DEI PALAZZI IN POSSESSO DEL SIGNOR HOSUKE SONO USATI COME FERMATE!

TWOOOOT

都立豊和高等学

LICEO HOWA - GESTITO DALLA PROVINCIA DI TOKYO

CLANK
BOOM

THUMPTHUMP
THUMP THUMP
CRACK

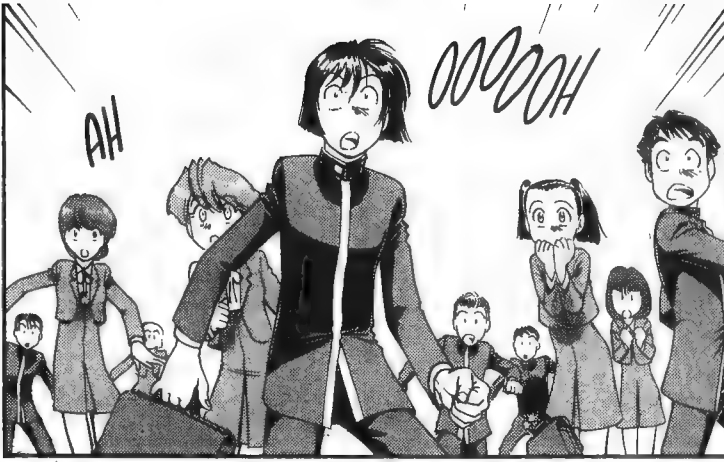
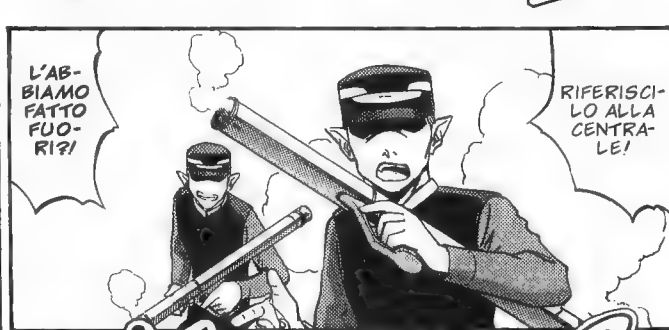
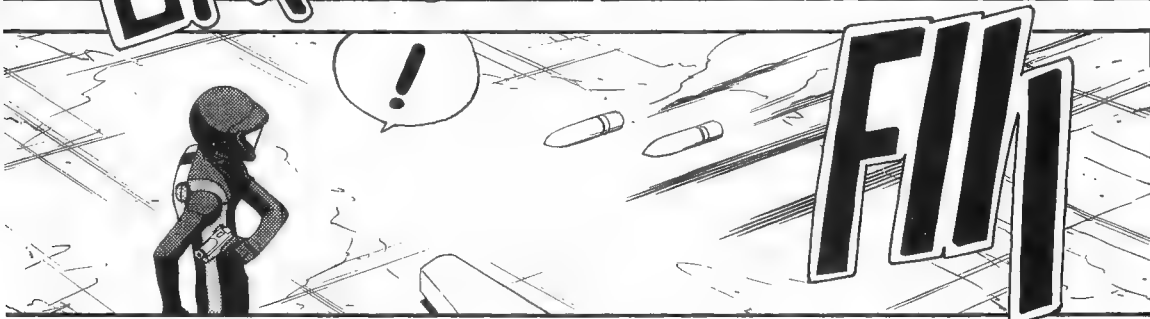
TUTTI A TERRA!

WHUPP

CHACK

BANG

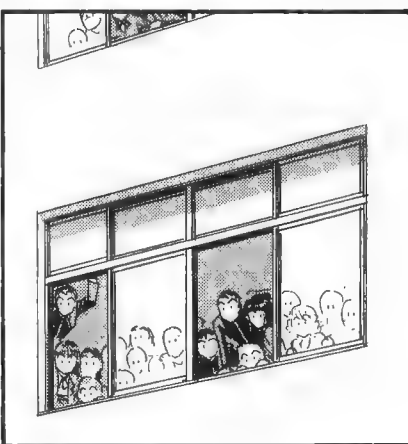
BANG

BKRAMM
BZZAP
!
!
FIII
KABOOM
RUMB
L'ABBIAMO FATTO FUORI?!
RIFERISCILO ALLA CENTRALE!
BANG
BANG

EHI, RAGAZZI! MA QUELLO LÀ NON È KANO?!
COSA?! NON CI POSSO CREDERE!
HA SPARATO A QUEI BASTARDI FARDIANI! GRANDE!

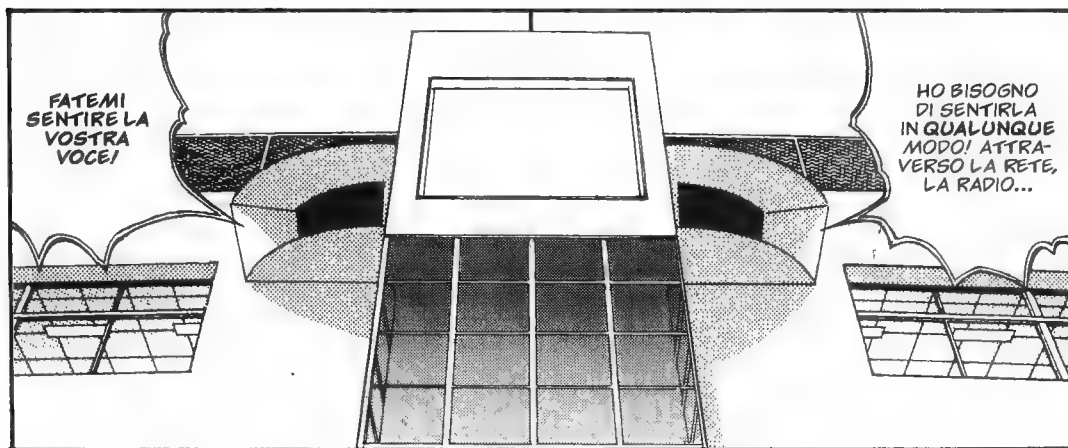
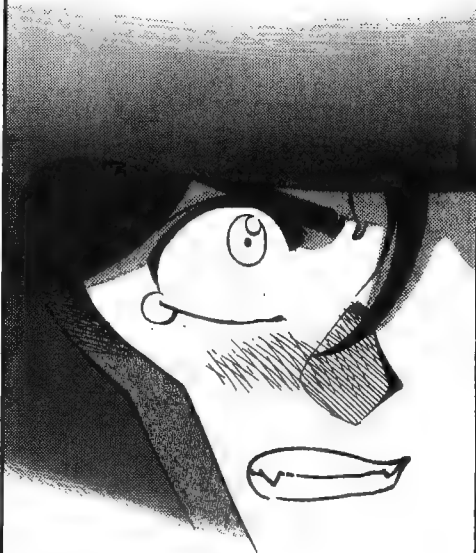
PSSSHHH

HO OCCUPATO LA SALA TRASMISSIONI, HOICHI. LA LINEA ESTERNA È STATA TAGLIATA. TI METTERÒ IN COLLEGAMENTO CON IL MICROFONO DELLA LINEA INTERNA.
BENE.
SSSHPT
PSSH
XION
EXAXX

PER FAVORE, ASCOLTATEMI, RAGAZZI!

SONO HOICHI KANO, DELLA CLASSE 1-A! MI RICONOSCETE?!

OGNI PASSO CHE FARÒ DISTRUGGERÀ STRADE, E OGNI CANNONATA CHE SPARERÒ PROVOCHERÀ TERRIBILI ONDE D'URTO!
MA PURTROPPO, COMBATTENDO DOVRÒ INEVITABILMENTE COINVOLGERE LE CITTÀ E LA GENTE!

PURTROPPO IO SONO L'UNICO IN GRADO DI PILOTARE L'EXAXXION!
TUTTO QUESTO MENTRE ANCHE RIOFARD CI PRENDERÀ DI MIRA! TOKYO POTREBBE ESSERE RIDOTTA IN UN MARE DI FIAMME!
WROOO
WROOO
THOOM

HO BISOGNO DI SENTIRLA IN QUALUNQUE MODO! ATTRAVERSO LA RETE, LA RADIO...
FATEMI SENTIRE LA VOSTRA VOCE!

EXAXXION - CONTINUA

NARUTARU di Mohiro Kito

1/365 DI MALINCONIA

AVETE PRESENTE LA PROFESSORESSA TAMAI...

PER ME È BELLISSIMA... O NO?

HO CAPITO DI CHI PARLI...

SE NON SBAGLIO, DOVREBBE AVERE PIÙ DI QUARANT'ANNI...

COSA?! NON PUÒ ESSERE VERO!

CERTO CHE LO È!

EHI, MANIACO!

POTREBBE ESSERE TUA MADRE!

BE', FA LO STESSO!

E POI HA UNA FIGLIA.

NOTO CHE SEI MOLTO INFORMATO, PERÒ...
SAI COM'È...
PSSH

SARÀ BELLA ANCHE LEI? FA IL LICEO O L'UNIVERSITÀ?

LA SESTA ELEMENTARE.
COSA?! È COSÌ PICCOLA?!
GLUP

MA ALLORA NON C'È NESSUNA SPERANZA!
A ME...

A ME VA BENE COSÌ...
MANIACO...

PSSSHT
TAP
TAP
TAP
TAP
TAP
TAP
QUANTO TEMPO...

FODP
BUON COMPLEANNO.

CRIN
CRIN
CRIN

PEHO
FILTER CIG
TUMP
FRISH

PUFF

BUON... GIORNO...

TUO PADRE STA BENE?
SUPPONGO CHE LA DITTA GLI DIA MOLTO DA FARE.

PUFF

STAI MANGIANDO COME SI DEVE?
MI SEMBRI UN PO' SCIUPATELLA. TROPPO MAGRA...

SEI PUR SEMPRE UNA RAGAZZA.

MANGIATE A CASA O V'INFILATE OGNI SERA IN QUALCHE FAST FOOD?
TUO PADRE NON SI CURA DI QUESTE COSE. CERCA DI FARE ATTENZIONE ANCHE PER LUI.

COM'E' ANDATA?!
DUNQUE?
BE'...

SCUOLA ELEMENTARE GOURI
PAGELLA

RIGUARDA IL PRIMO QUADRIMESTRE, GIUSTO?
COSA SIGNIFICA "DA MIGLIORARE"?
COME AL SOLITO IL METODO DI VALUTAZIONE E' DI UN'IPOCRISIA UNICA.
HANNO VOGLIA DI PRENDERCI PROPRIO IN GIRO...
1° QUADRIMESTRE
SITUAZIONE
DA MIGLIORARE
SUFFICIENTE
BUONO
ARGOMENTI DI VALUTAZIONE
MATERIE
COMPRENSIONE DELLE LETTURE
LETTURA IN PUBBLICO DEL BRANO
GIAPPONESE

E` SEMPRE MEGLIO DIRE **CHIARAMENTE** LA VERITÀ A CHI NON E` CAPACE.
SE UNO NON E` IN GRADO DI FARCELA CON LE PROPRIE FORZE A SCUOLA, UNA VOLTA USCITO NEL MONDO NON AVRÀ COMUNQUE ALCUNA SPERANZA.
"DA MIGLIORARE"... COME SE QUESTO DIPENDESSE DALLA PERSONA CHE SI STA VALUTANDO...
ANCHE SOLO RIUSCIRE A METTERSI D'IMPEGNO FA PARTE DELLE PROPRIE CAPACITÀ INNATE...
COSÌ NON FANNO ALTRO CHE DARE FALSE SPERANZE AI GIOVANI. LI VIZIANO.
POI LI MANDANO ALLO SBARAGLIO IN UN MONDO DOVE LA COMPETITIVITÀ E` TUTTO.
COMUNQUE SIA, QUI LEGGO UN VERO SFACELO.
EDUCAZIONE FISICA ED ECONOMIA DOMESTICA A PARTE, SEMBRI NEGATA PER QUALSIASI MATERIA.
EPPURE TUO PADRE NON ERA POI COSÌ MALE...
...ANCHE SE ALL'APPARENZA NON SEMBRA.

STUDENTE SHIINA TAMAI

* ALFABETO SILLABICO SEMPLICE CON CUI SI TRASLITTERANO FONETICAMENTE I PIU' COMPLICATI IDEOGRAMMI. KB

...SHIINA...*

* L'IDEOGRAMMA DI QUESTO NOME RICHIAMA, ATTRAVERSO ANALOGIE CON I VEGETALI, UN'IMMAGINE DI SCARSA FERTILITÀ E DI INCOMPLETEZZA. KB

SHIINA!
BUON COMPLEANNO!

E COSÌ HAI GIÀ DODICI ANNI...
COME PASSA IL TEMPO...

VOGLIAMO MANGIARE?
HO ORDINATO QUESTO PRANZETTO AL KAKOYA!
GRAN LUSSO, OGGI!

SOLO IL RISO L'AVEVO COTTO IO!
BENE!

* UN GO EQUIVALE A CIRCA 18 DL. KB

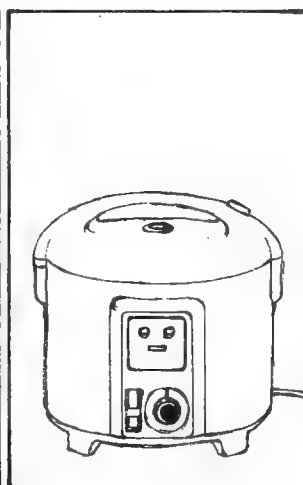
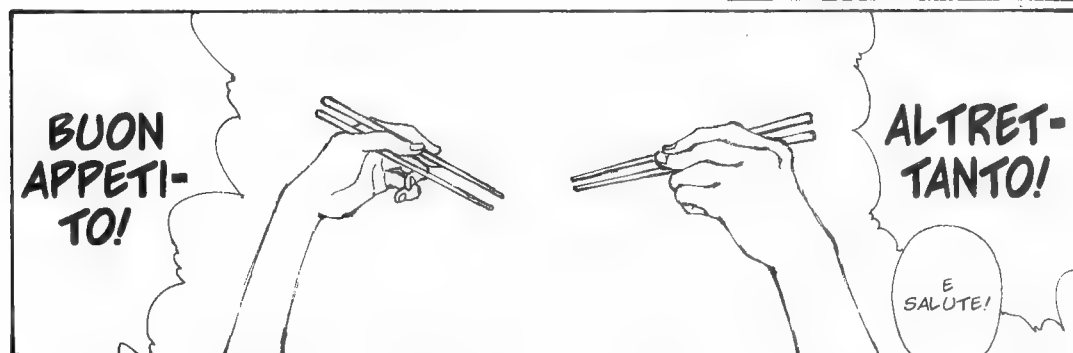
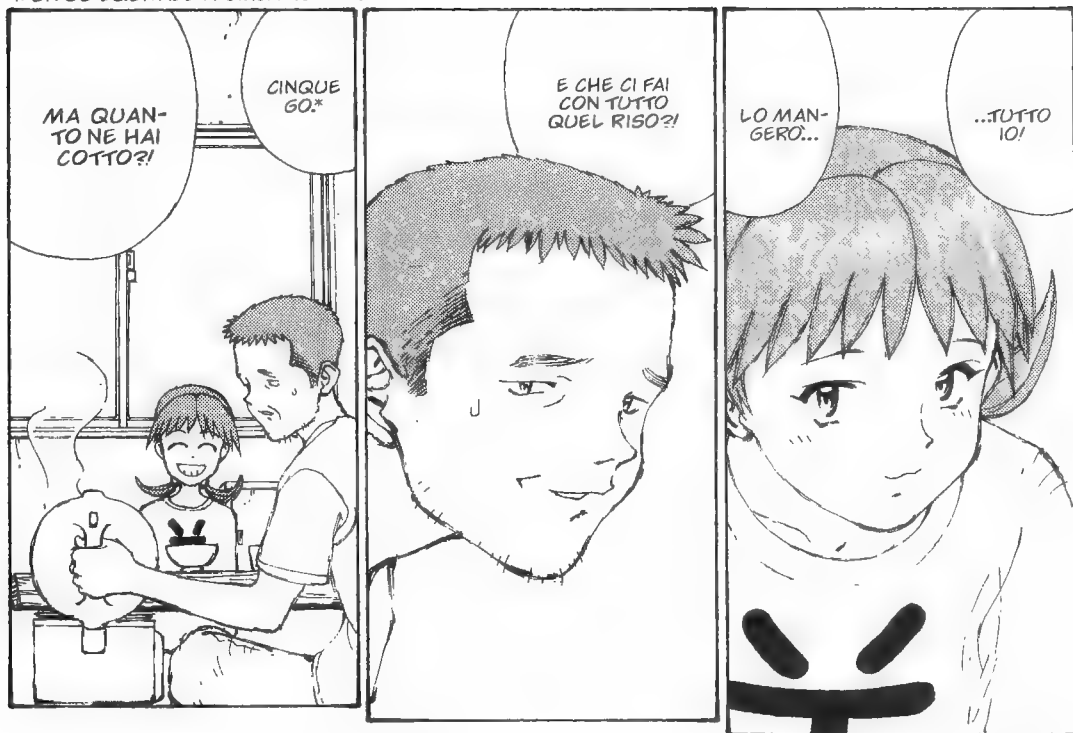
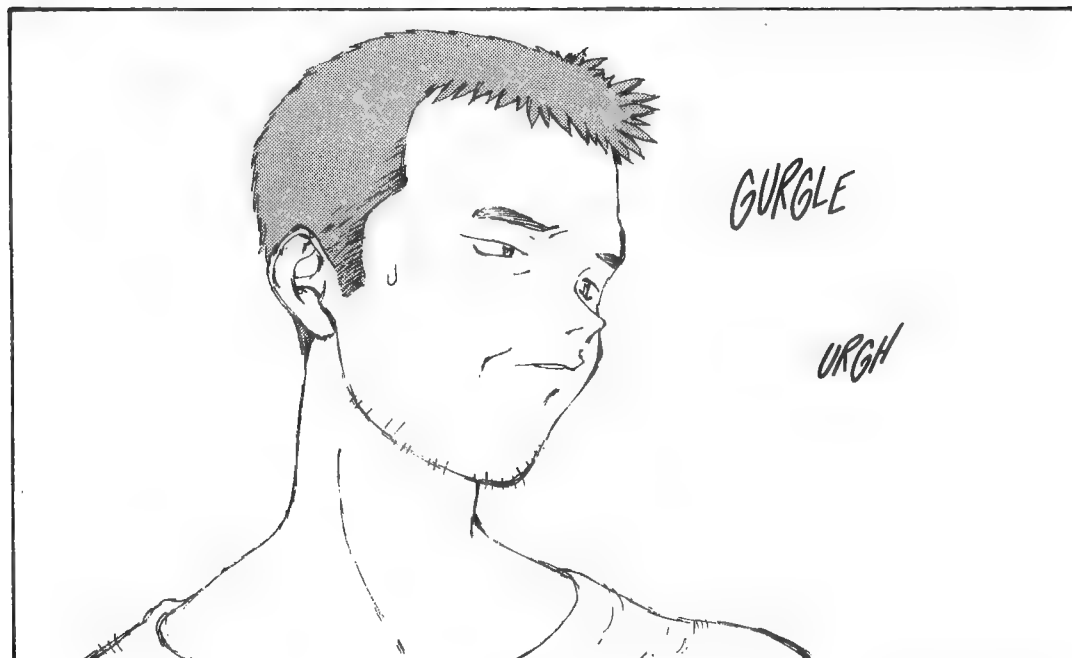
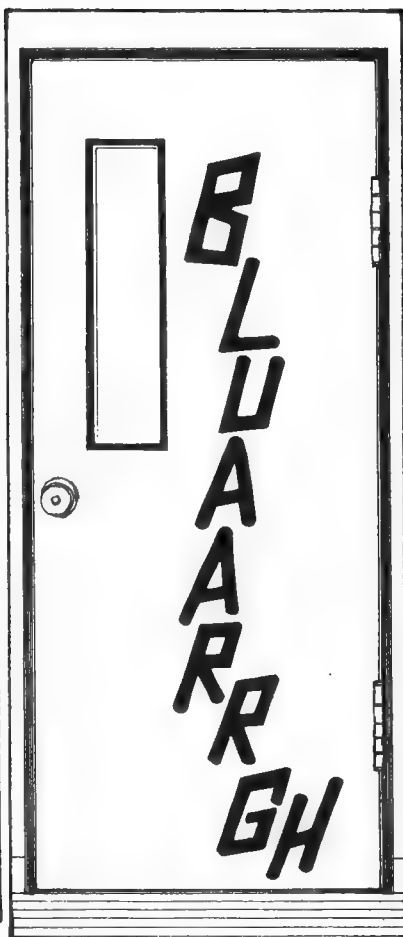
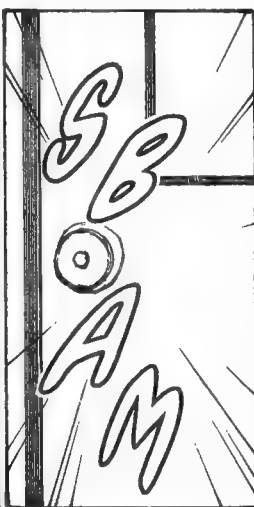
MA QUANTO NE HAI COTTO?!

CINQUE GO.*

E CHE CI FAI CON TUTTO QUEL RISO?!

LO MANGERÒ...

...TUTTO IO!

NARUTARU - CONTINUA

MICHAEL di Makoto Kobayashi
A STRETTO CONTATTO

RUSTLE RUSTLE
FLAP
FLAP FLAP FLAP
LAP LAP LAP
RUSTLE RUSTLE
FLAP

* TAVOLINO RISCALDATO. KB

...E TU, INVECE DI RINGRAZIARE, ADDIRITTURA TE NE VAI?!
ZOMP
ASPETTA, INGRATO!
TAP
TAP
TAP
LAP LAP
CAPISCO...
E VA BENE... SE TI OSTINI FINO A QUESTO PUNTO...
CREAK
...NON TI DICO PIÙ NULLA... BASTA COSÌ... CONTENTO?

SAPPI CHE IO SONO SEMPRE QUI!
E SE HAI VOGLIA DI DORMIRE INSIEME A ME, PUOI VENIRE IN QUALSIASI MOMENTO!
BE'... ALLORA... BUONANOTTE...
...

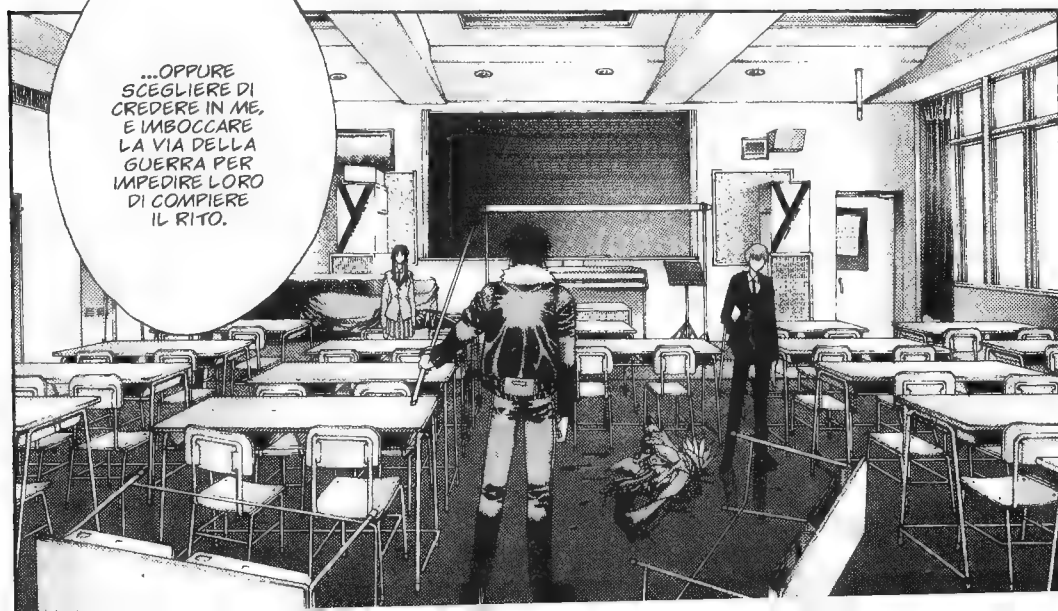
MICHAEL - CONTINUA

RIHEI...
PTU'
CRRR
LUMP
TH
GHAGH

COM'E' POSSIBILE CHE TU VOGLIA CONTINUARE CON UNA VERGOGNA DEL GENERE?!
HAI VUOTATO IL SACCO CON ISHIGAMI, MALEDETTO RIFIUTO?

EH... AH... S-SÌ...

MISAO.
SWISH

QUESTA E` UNA DECISIONE CHE DEVI PRENDERE TU.

DARE UNA MANO A QUESTI, PRENDENDO PARTE ALLA RESURREZIONE DELLE OTTANTOTTO BELVE...

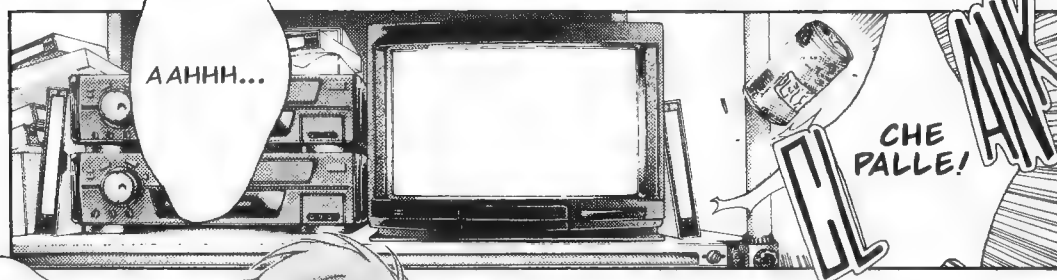
...OPPURE SCEGLIERE DI CREDERE IN ME, E IMBOCCARE LA VIA DELLA GUERRA PER IMPEDIRE LORO DI COMPIERE IL RITO.

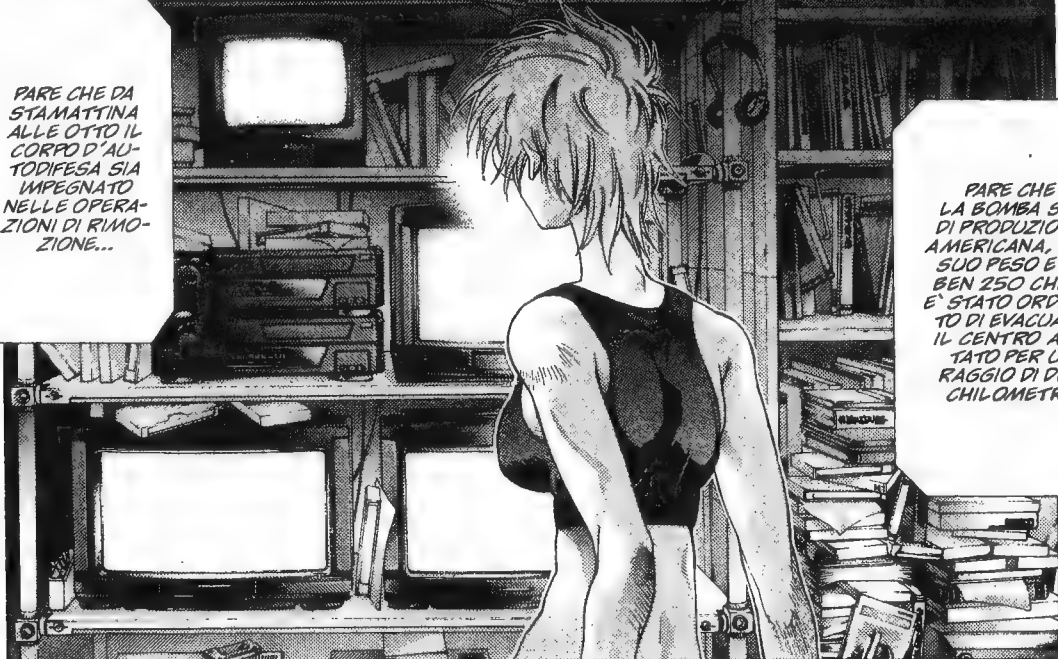
DEVI DECIDERE TU.

PERCIÒ... IO COMBATTERÒ...

KAMIKAZE
di Satoshi Shiki

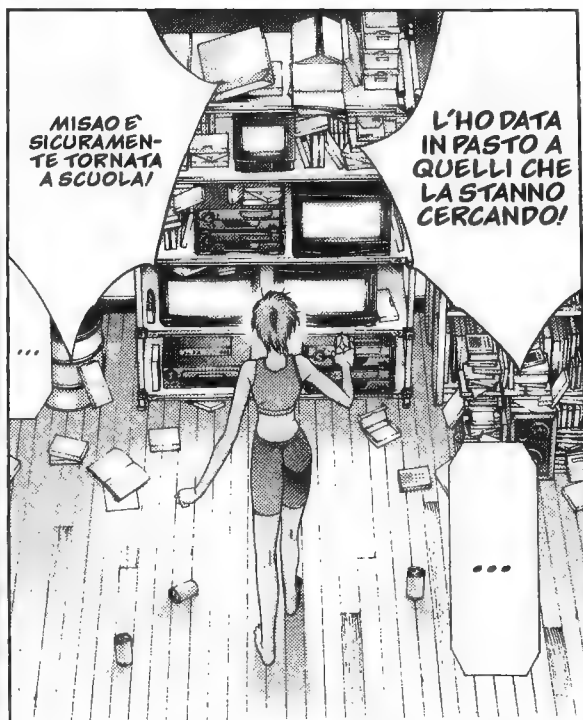
LA SCELTA

QUESTA
È LA MIA
VOLONTÀ!

AAHHH...
CHE PALLE!
CL
ANK
COM'È POSSIBILE CHE SIA SPARITO DALLA VIDEOCASSETTA?! L'HO VISTO COI MIEI OCCHI!
DOVE DIAVOLO È FINITO...
...QUEL MALEDETTO DI ISHIGAMI?!
È APPENA ARRIVATA UNA NOTIZIA... RIGUARDA LA RIMOZIONE DI UNA BOMBA INESPLOSA...

PARE CHE DA STAMATTINA ALLE OTTO IL CORPO D'AUTODIFESA SIA IMPEGNATO NELLE OPERAZIONI DI RIMOZIONE...

PARE CHE LA BOMBA SIA DI PRODUZIONE AMERICANA, E IL SUO PESO E' DI BEN 250 CHILI. E' STATO ORDINATO DI EVACUARE IL CENTRO ABITATO PER UN RAGGIO DI DUE CHILOMETRI.

E IO... LE AVEVO CONSIGLIATO DI TORNARE A SCUOLA...

L'AVEVO RASSICURATA... TRANQUILLIZZATA... E INVECE...

MISAO E' SICURAMENTE TORNATA A SCUOLA!

L'HO DATA IN PASTO A QUELLI CHE LA STANNO CERCANDO!

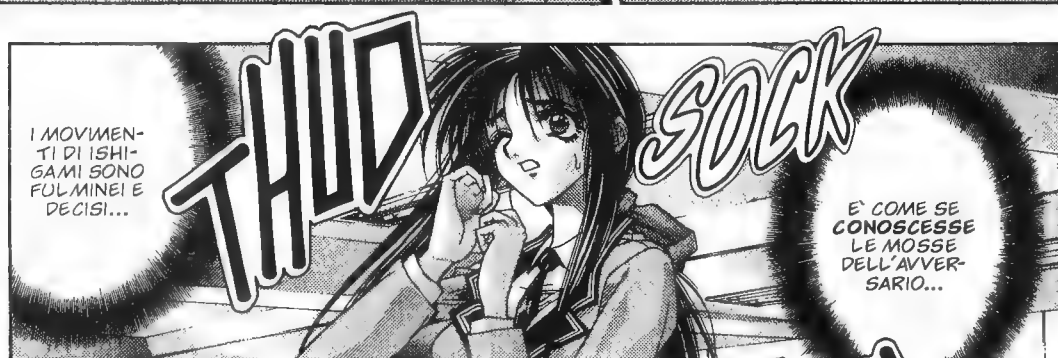
...

...

...

WHACK
WHACK
KIKUNOSUKE! NON DOVRESTI ESSERE INFERIORE A ISHIGAMI, PER QUANTO RIGUARDA LA VELOCITÀ!

QUESTO NON DIPENDE SOLO DALLA VELOCITÀ... C'È QUALCOSA DI PIÙ...

FORSE LUI... RIESCE A PREVEDERE LE MIE MOSSE...

SOCK
THUD
È COME SE CONOSCESSE LE MOSSE DELL'AVVERSARIO...
I MOVIMENTI DI ISHIGAMI SONO FULMINEI E DECISI...

CRASH
AH
NON HO MAI INCONTRATO ALCUN AVVERSARIO IN GRADO DI SUPERARE LA MIA CONCENTRAZIONE.
QUANDO CHIUDO GLI OCCHI, LA PIETRA MI GUIDA.

UGH...

SE ANDRAI OLTRE... DIVENTERAI COME LORO...

NON FARLO, ISHIGAMI!

MA CHE STAI DI-CENDO...?

V-VO-LEVO DIRE...

ALZATI, KIKUNOSUKE.

HIGA..
IL SIGNORE DEL FUOCO!
S-SIGNOR HIGA...
YAMAHA

RATTLE
QUANDO E` ENTRATO IN QUESTA STANZA?
QUEST'UOMO...

NON IMMAGINAVO CHE AVRESTI AVUTO TANTE DIFFICOLTÀ...
KIKUNOSUKE...

IO... LE CHIEDO SCUSA...

...
E` STATA...
E` STATA COLPA DI RIHEI...

RATTLE
TE NE SEI ACCORTO...?

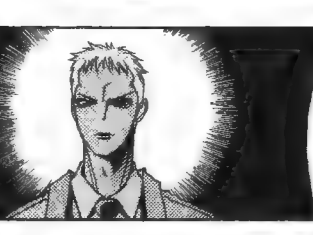
S-SAKURAI...?

MIKOGAMI!

MIKOGAMI... SII COERENTE, TI PREGO...

C-COME HAI FATTO A USCIRE DAL TERRAZZO? AVEVO CHIUSO A CHIAVE...

BENIGUMA...
OH?

E COSÌ ERI GIÀ RINVENUTA?!
EH EH... SOLO DA UN POCHINO!
VOLEVO EVITARE LE SECCATURE E LA CONFUSIONE...
A PROPOSITO, DOV'È LANCELOT?

NON RIESCO AD ALZARMI... MI FA MALE TUTTO...
AIUTAMI, AIGUMA... ABBASSATI TU...

UNA DONNA PIÙ MISERABILE DI UNA TRISTE, È UNA DONNA SFORTUNATA.
UNA DONNA PIÙ MISERABILE DI UNA SFORTUNATA, È UNA DONNA AMMALATA.
UNA DONNA PIÙ MISERABILE DI UNA ABBANDONATA, È UNA DONNA CHE NON HA NESSUNO SU CUI CONTARE.
UNA DONNA PIÙ MISERABILE DI UNA CHE NON HA NESSUNO SU CUI CONTARE, È UNA DONNA CHE È STATA SCACCIATA.
UNA DONNA PIÙ MISERABILE DI UNA CHE È STATA SCACCIATA, È UNA DONNA MORTA.
UNA DONNA PIÙ MISERABILE DI UNA MORTA, È UNA DONNA DIMENTICATA.

STA' TRANQUILLA, BENIGUMA. NON CI DIMENTICHEREMO CERTO DI TE.
E` UNA POESIA. LA CONOSCI?

NON TEMERE. MORIRAI QUI.
NON CI SERVONO ELEMENTI DEBOLI CHE NON RIESCONO NEMMENO A MUOVERSI.

MA... MA NON...
RIENTRIAMO.
AIGUMA...
RIENTRIAMO PORTANDO MISAO MIKOGAMI CON NOI.
ASPETTI UN MOMENTO! BENIGUMA E` ALLE DIRETTE DIPENDENZE DI KAEDE, PROPRIO COME ME!
NON CREDE CHE DEBBA SPETTARE A KAEDE UNA DECISIONE DEL GENERE?

HMF!

ANCHE SE FACCIO PARTE DEL POPOLO DEI KEGAINOTAMI, NELLA NOSTRA LUNGA STORIA NOI ABBIAMO SEMPRE DIVINIZZATO LE OTTANTOTTO BELVE...

RATTLE

...MENTRE VOI DELLA TERRA E DELL'ACQUA LE DETESTATE.

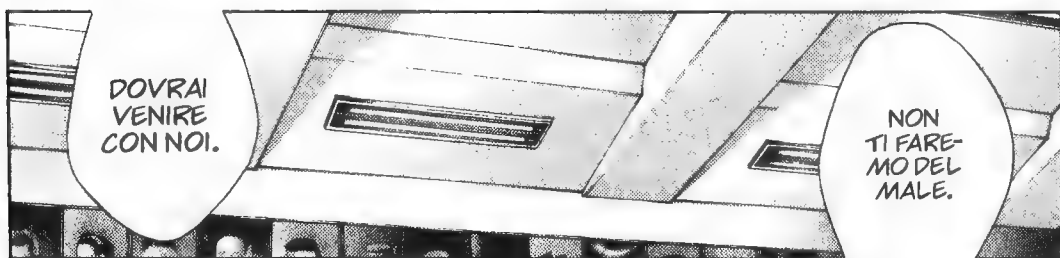
TAP

TAP

N-NO...

SAKURAI...

I NOSTRI RAPPORTI DA COMPAGNE DI CLASSE SO-NO FINITI.

MIKOGA-MI!

NON TI FARE-MO DEL MALE.
DOVRAI VENIRE CON NOI.

RATTLE

ISHI-GAMI!
NON DEVI ANDARE!

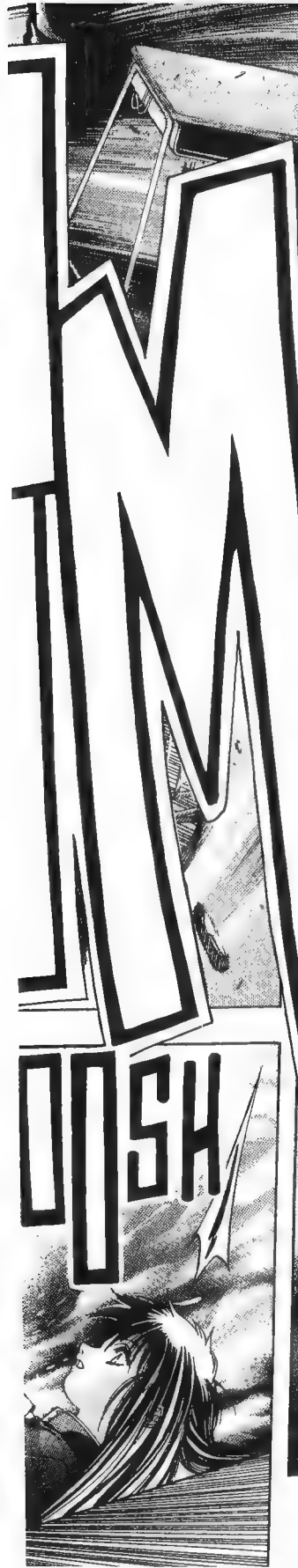
NON... ANDARE...
YAMAHA

WRAMP
NON ANDARE, MISAO!
THRO

...NON SEI D'ACCORDO, ISHIGAMI?
QUEL MALEDETTO E` RIUSCITO A SFONDARE!
RA TATA TATA
BRAVO ISHIGAMI! ATTACCAMI!
NO, SIGNOR HIGA!
USARE IL SUO POTERE IN UNO SPAZIO COSI` RISTRETTO E` UN...
FINALMENTE **CHIARIREMO** UNA VOLTA PER TUTTE **QUALE DIREZIONE** DEBBANO PRENDERE I KEGAINOTAMI!

BUTHOO
UOH
AAH!
IIH
MUOIO! AIUTO!

AAH!
SPLASH
AH!
RRRUMMBLE
SSS
SHHH
MM
ISH

MA QUESTA È...

MMM.
FINALMENTE SI È RISVEGLIATA...
COSA?!
OSSH
SPLOSSH
ACQUA...?!
UNA BARRIERA D'ACQUA...

UGH
SPLASH

UHNN

MIKO-GAMI...
LEI... HA PROTET-TO ANCHE NOI...
...NONO-STANTE **SAPPIA** CHE SIA-MO SUOI NEMICI...

HAH!
SWISH
BOOM
AGH!

NHAAAH...

WHAM

NGH!

RRHHMM

GHAAH!

HNF...
HH...

BTHOOM

HANF...
CRACK
HANF...
HANF...
HANF...
RATTLE
MI HAI DELUSO, ISHIGAMI. ANCHE RICORRENDO A **KAMIKAZE**, LA SACRA SPADA TEMPERATA DA TUO NONNO **DAIDARA**...
...L'ABILITÀ DELL'**UOMO DELLA TERRA** È TUTTA QUI?!

COS...?!

TU... COME FAI A CONOSCERE QUESTO NOME? COSA...?

MI DISPIACE, ISHIGAMI.

AAAAH!
NNH...
RRSH

KRANM
KLANG KLANG KLANG

KRABOOM

QUESTA... E` LA PRIMA VOLTA...
...CHE INCONTRO UN AVVERSARIO PIU` FORTE DI ME E PIU` VELOCE DEL MIO ISTINTO...
THOOOM
AH?!
HNF
HNF

ISHI-
GAMI!
WHUMP
UH?!

STRAP
SWISH
MA... QUESTA È...
AH!
GRAB
ISHIGAMI...?

RRUMBLE

FLOP

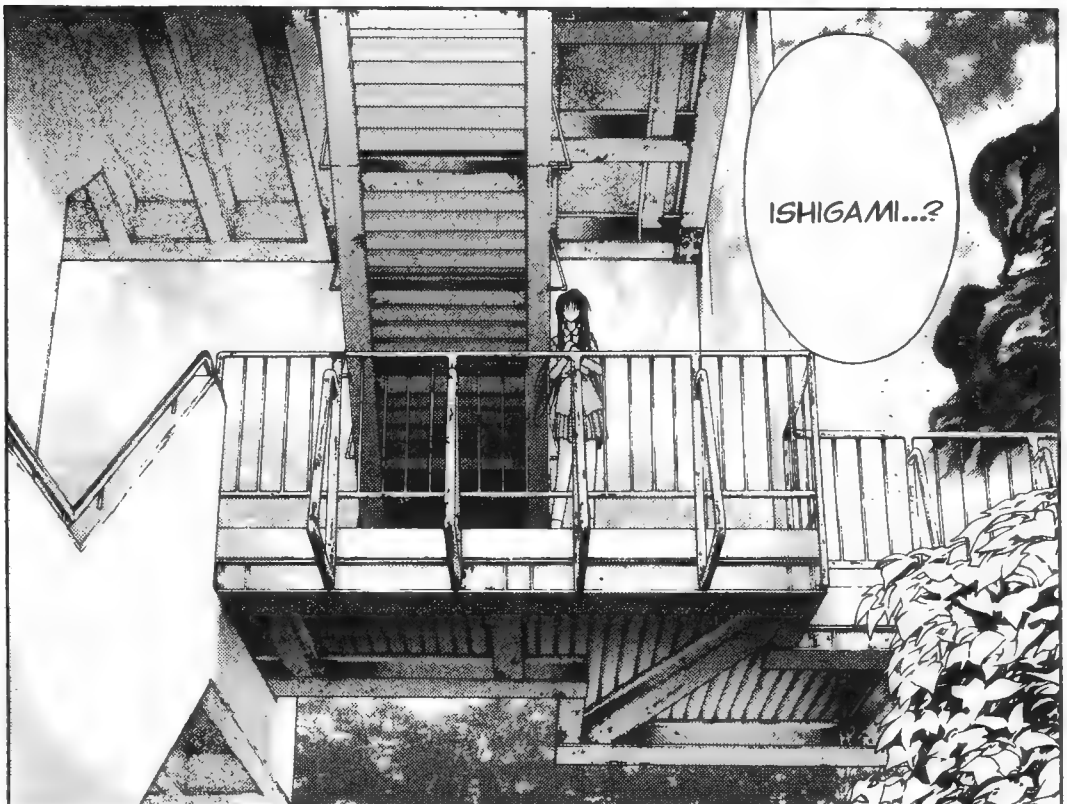
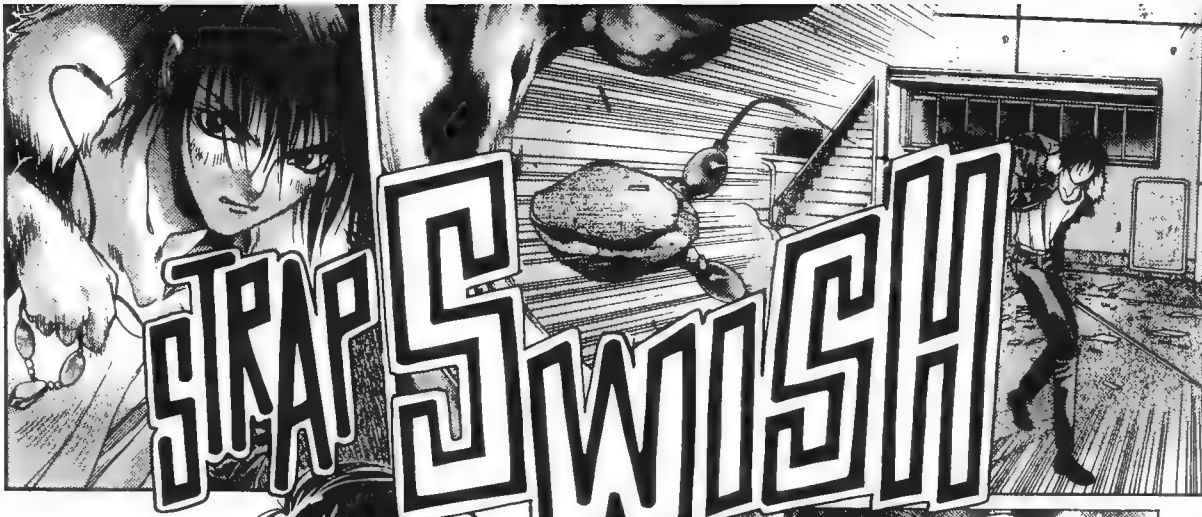
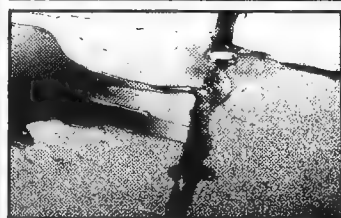
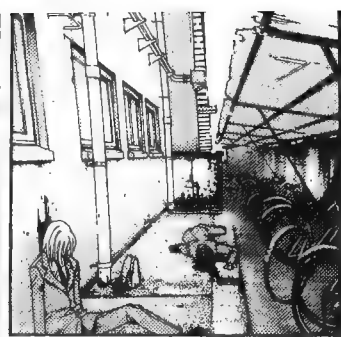
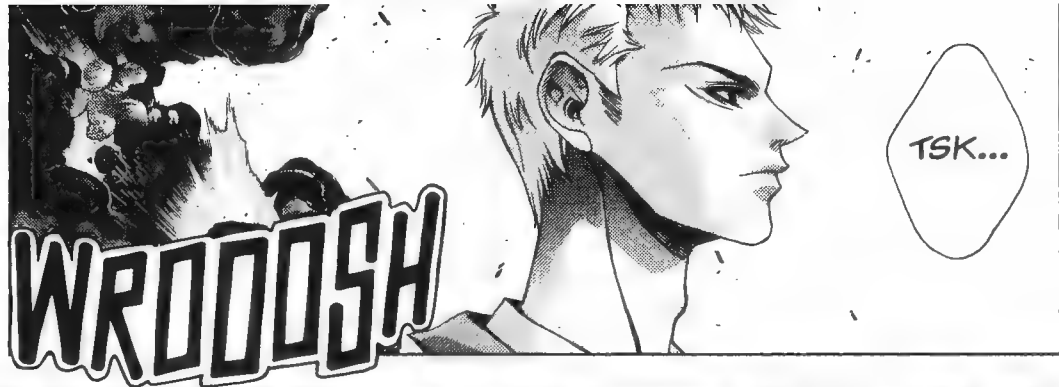
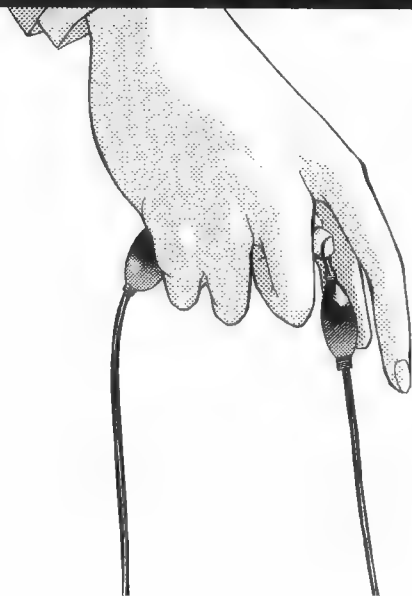
MIKOGAMI!

È SVENUTA...

RATTLE

OH!

TSK...
WROOOSH

MALEDETTO ISHIGAMI...
È FUGGITO.

KAMIKAZE - CONTINUA

Meglio fuori dai denti (K98-A)

Cari Kappa boys, come non scrivervi dopo aver letto il vostro editoriale sul numero 95 di **Kappa Magazine**? Ah, dimenticavo, sono Andrea Orio, un vostro lettore (fan non è corretto, e adepto mi pare un po' eccessivo) sin dal '95 (anno, non numero di **Kappa**). Da allora non ho mai smesso di seguirvi, principalmente tramite le pagine di **Kappa**, ma anche – dove e quando potevo – venendovi a trovare alle varie fiere-convention. Sono passato dalla fase in cui pendevo dalle vostre labbra (avrei comprato tutto quello che era marchiato Star e di cui voi parlavate), fino a quella attuale, in cui, passato l'eccessivo entusiasmo iniziale, scelgo un po' più criticamente ciò che leggo. Quel 'criticamente' è riferito ai miei gusti personali, non al fatto che i vostri prodotti non siano buoni. A volte fate forse scelte non proprio azzeccate (come cominciare **Ushio e Tora** da dove era stato interrotto dal fallimento della Granata, continuare in monografico **Seraphic Feather** e **3x3 Occhi** senza ristampare la prima parte uscita su **Young**, **Express** che è stato un po' sfigato e forse qualche altra sciocchezzuola), ma non ve ne faccio certo una colpa. Essendo stati dei precursori in questo campo, tutto ciò è stato inevitabile: anzi, per voi dev'essere motivo di orgoglio proprio perché sancisce il fatto che prima di voi c'era solo il nulla! Oltre al fatto che avete prontamente corretto il tiro non appena capiti i gusti dei vostri lettori. Continuate così, siete mitici nel senso stretto del termine. Tornando al motivo che mi ha spinto a scrivervi, devo dire che vi preferisco quando parlate fuori dai denti senza guardare in faccia a nessuno, e non voglio che chiudiate baracca, sarebbe molto triste perdervi! Continuate come avete sempre fatto, su tutti i fronti. Penso che in una società come la nostra, dove la mediocrità dilaga e a volte viene addirittura esaltata come se fosse una virtù, ci sia bisogno di gente come voi: non ricercate a ogni costo l'aggressione diretta (come fa molto spesso certa gente, nel tentativo di scaricare sugli altri la propria mediocrità e grettezza), ma non potete d'altro canto tollerare i continui attacchi ricevuti. Con 'attacchi' intendo anche le azioni di disinformazione e banalizzazione subite nei confronti del proprio lavoro, delle proprie idee e della propria persona. Ritengo, infatti, che anche queste cose contribuiscano alla creazione di un clima di non accettazione e incomprensione attorno al proprio operato e alla propria persona. Non solo quindi perché è giusto denunciare apertamente tutto ciò che distorce ciò che dovrebbe essere, ma anche perché, alla fine, ne subiamo comunque e pesantemente le conseguenze, tanto più se siamo tra chi non vuole mettere da parte i propri ideali per confondersi nella massa, entrando nel torbido stagno quale sta diventando la nostra high-tech-new-deal-high-cultural-del-cazz società. A proposito di disinformazione: qualche giorno fa, in un telegiornale della prima rete nazionale, il giornalista 'esperto' di cinema, spettacolo e arte in genere – il cui nome ha a che fare con il pane –, presentando l'ultimo prodotto di animazione, se non ho capito male, della 20th Century Fox, quella di Steven Spielberg, ne ha parlato come se fosse una cosa sensazionale, la massima espressione dell'arte umana nell'ambito dell'animazione (a me personalmente l'uso così evidente della computer grafica non piace). A parte questi opinabili pareri, quello che mi ha dato fastidio è che l'ha definito come il primo lungometraggio fantascientifico della storia dell'umanità. E **Akira**, **Ghost in the Shell**, **Patlabor 2**, **Macross**, **Venus Wars**, per citare solo quelli che la mia ignoranza mi permette? Allora ho pensato: ecco il solito giornalista con una visione molto limitata della realtà, che sentendosi investito di una conoscenza quasi divina decide di riversare le sue false verità su quello che lui ritiene il vil volgo. Insomma, mi rendo conto di avere il dente avvelenato nei confronti dell'animazione americana, che pUr conoscendola superficialmente ritengo infantile, priva di inventiva e soprattutto rea di diffondere tra gli pseudoadulti (non è eliminando la propria parte infantile che si cresce, ma facendola evolvere attraverso nuove esperienze) l'idea che l'animazione sia solo per bambini, e stupidi per giunta! C@%%0! Sono andato a vedere **Mononoke Hime** (a proposito, si pronuncia Hìme o Himè?) e non solo eravamo in quattro in tutta la sala, ma a un certo punto hanno interrotto la proiezione pensando che non ci fosse proprio nessuno, per non parlare del fatto che l'unico spettacolo era alle 17:45 - neanche le galline vanno al cinema a quell'ora. Non si può andare avanti così. Quest'anno va di moda il Giappone, e come tutte le mode si trova a scimmiottare semplicemente ciò che resta comunque una cultura affascinante. Pessimismo e fasti! Grazie per lo sfogo. In ultimo, vi rivolgo un appello: mi piacerebbe che mi rispondeste, soprattutto per quanto riguarda la parte sull'animazione americana. So di avere pregiudizi, e mi piacerebbe sentire l'opinione di qualcuno più informato di me sull'animazione mondiale in genere, e quindi con una visione ben più ampia e imparziale della mia. E con questo ho finito! Vi saluto con affetto!

Andrea Orio

P.S. Lascio il mio indirizzo e-mail nel caso qualcuno volesse discutere con me su questi argomenti o scambiare quattro chiacchiere in generale: Yog_Sothoth@altavista.it

*Non abbiamo proprio lo spazio per una bella chiacchierata sul cinema d'animazione americano, e forse non sono il Kappa boy più indicato, dal momento che preferisco da sempre i fumetti ai cartoon. Eppure ci sono alcune serie e alcuni film a cui non potrei mai rinunciare. La maggior parte sono giapponesi (troppi titoli per essere citati in poche righe), qualcuno americano, uno persino Disney. Davvero resisti alla comicità dei **Simpson**? Non ti sei lasciato adescare dalla volgarità di **South Park**? Non sai a memoria le canzoni di **Alice nel paese delle meraviglie**? E frugando tra i ricordi non riemergono **Josie & The Pussycats**, il favoloso **Wacky Races** e l'insuperabile **Hear Bear** (**Napo Orso Capo**)? No? Mmm... O siamo di due generazioni differenti, o hai bisogno di qualche ripetizione! Altrimenti rischi di essere un secondo mollicone, incollato ai soliti due o tre pregiudizi. Per la cronaca, i titoli giapponesi che citi sono di oltre un decennio fa. Vogliamo aggiornarci?!*

Perché in inglese? (K98-B)

Buongiorno, sono un francese a cui piacciono i manga, e in particolare i robot giganti (suppongo che in Italia conosciate bene questi segni di pazzia!). Sono venuto a conoscenza del vostro libro enciclopedico intitolato **Anime** leggendo

puntoaKappa

posta: Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

Questo mese vogliamo proprio esagerare, aggiungendo Cagliari come quarta città campione!

GIUGNO 2000

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

CAGLIARI

1) Maison Ikkoku # 20
2) Dash Kappei # 2
3) Lamù # 40
4) Touch # 12
5) Dragon Ball Deluxe # 25
6) Capitan Tsubasa # 5
7) Cat's Eye # 15
8) Slam Dunk # 62
9) Slam Dunk # 61
10) JoJo # 80

MILANO

1) Touch # 8
2) JoJo # 76
3) Video Girl Ai # 1
4) Berserk # 31
5) Cat's Eye # 11
6) Mars # 2
7) Cortili del cuore # 14
8) Express # 20
9) Dragon Ball Deluxe # 21
10) Budda # 6

BOLOGNA

1) Touch # 12
2) Maison Ikkoku # 20
3) Lamù # 40
4) Berserk # 33
5) JoJo # 80
6) Gon # 5
7) Mars # 3
8) Cat's Eye # 14
9) Slam Dunk # 61
10) Slam Dunk # 62

ROMA

1) Maison Ikkoku # 20
2) Saint Seiya # 1
3) Dash Kappei # 2
4) Touch # 12
5) Lamù # 40
6) JoJo # 80
7) Capitan Tsubasa # 5
8) Cat's Eye # 15
9) Trinetra # 5
10) Rash!! # 1

Dash Kappei © Rokuda/Shogakukan

GIUGNO 2000

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

CAGLIARI
1) Evangelion # 8
2) Dragon Ball GT # 7
3) Slam Dunk # 6
4) Manie Manie
5) I cieli di Escaflowne # 6
6) Serial Experiment Lain # 2
7) Getter Robot The Last Day # 6
8) Cowboy BeBop # 6
9) Dragon Ball GT # 6
10) Spriggan

MILANO
1) I cieli di Escaflowne # 4
2) Cowboy BeBop # 4
3) Cowboy BeBop # 3
4) Slam Dunk # 2
5) The Night Warriors # 4
6) Doki Doki Collection # 39
7) Spriggan The Movie
8) Getter Robot The Last Day # 2
9) Getter Robot The Last Day # 3
10) Il pazzo mondo di Go Nagai # 2

BOLOGNA
1) Harlock Saga # 1
2) Neoranga # 2
3) Aika # 4
4) Dragon Ball GT # 6
5) Master Mosquiton # 2
6) Trigun # 1
7) Slam Dunk # 6
8) Baldios # 5
9) Yu Yu Hakusho # 7
10) Lupin III DVD # 4

ROMA
1) Getter Robot The Last Day # 6
2) Dragon Ball GT # 7
3) Harlock Saga # 1
4) City Hunter '91 # 2
5) Neoranga # 2
6) Trigun # 1
7) Slam Dunk # 6
8) Yu Yu Hakusho # 7
9) Daitarn 3 # 1
10) Orphen # 2

Dati raccolti presso:
Loriga Fumetti, P.zza Galilei 22/23, 09128 Cagliari, tel. (070) 41140
La Borsa del Fumetto, via Lecco 16, 20100 Milano, tel. (02) 29513883
Fat's Dream, via Ercolani 3, 40122 Bologna, tel. (051) 550488
Casa del Fumetto, via Gino Nais 19, 00136 Roma, tel. (06) 39749003

Yu Yu Hakusho © Togashi/Shueisha

"Protoculture Addicts": ma perché aspettare la traduzione inglese quando posso leggere l'italiano?! Sono dunque interessato all'acquisto del suddetto, però non so dove ordinarlo: potete fornirmi un indirizzo, o meglio un sito Internet dove possa ordinarlo? Grazie!
Alexandre Godard, Bordeaux, France

Attraverso Internet si è allargato il giro di corrispondenza, e ora ci scrivono anche dall'estero, dove non siamo neppure distribuiti. Alexandre non leggerà questa risposta su ***Kappa****, ma pubblico la sua lettera a rappresentanza di chi ci ha chiesto (intimato?) di ristampare* ***Anime, guida al cinema d'animazione giapponese****, pubblicato agli inizi degli anni Novanta da Granata Press. Ormai esaurito da tempo nel nostro Paese (al mercato nero si aggira attorno al mezzo milione, roba da non crederci), questo libro uscirà tra pochi mesi in America per l'etichetta canadese Protoculture. E in Italia? Stiamo a pensando una nuova edizione 'riletta e corretta', ma ancorata al 1988. Uscirà entro la fine della prossima primavera. Dare un seguito all'opera è per il momento fuori discussione: siamo molto pignoli, e per farla come vorremmo dovremmo chiuderci in casa per almeno un anno a lavorare... E poi chi si occupa dei vostri giornalini preferiti?!*

Mutilazioni o MTV? (K98-C)

Ciao a tutti! In primo luogo vorrei ringraziarvi per aver pubblicato **Utena** e **Fortified School**, le due migliori serie che mai abbia letto. Aspetto poi con impazienza di poter leggere il nuovo numero di **Gun Smith Cats** e la seconda serie di **Rayearth**. Inoltre vorrei ringraziarvi per lo stupendo editoriale del **Kappa Magazine** di maggio. Sono d'accordo con voi, e con tutti quelli che amano il mondo dell'animazione giapponese: i vari network televisivi dovrebbero cominciare ad acquistare le serie a ragion veduta, e non solo perché fanno ascolti, mutilandole a destra e a manca per renderle adatte a un pubblico di bambini. Avrei due domanda da porvi. Cosa ne pensate della nuova serie che MTV manda in onda in questo periodo, mi riferisco a **Master Mosquiton**? Cosa ve n'è sembrato della conclusione di **Cowboy BeBop**? Sinceramente mi ha lasciato un po' d'amaro in bocca, speravo che Spike se la cavasse... Ora vi saluto, ma prima di nuovo grazie per l'impegno e la qualità con cui lavorate. Ciao! **David Armonti**

I nostri editoriali fanno sempre discutere, ed è un piacere sapere che la pensate come noi. Passando a MTV e ai suoi serial (presenti e passati) posso dirti a mio modesto parere che... Non mi sento di esprimere giudizi nei confronti di ***Master Mosquiton****: non mi dispiace, ma non mi fa certo gridare al miracolo! Se invece ero un semplice fan di* ***Cowboy BeBop*** *prima di vederne il triste epilogo, ne sono oggi un vero e proprio cultore. Nessun'altra serie mi ha mai emozionato tanto (negli ultimi anni, of course...), e vedere Spike morire in quel modo mi ha commosso, ma anche fatto infuriare: cos'avrà mai avuto di speciale quella Giulia da arrivare a un simile sacrificio?*

Sotto lo shojo niente (K98-D)

Ciao Massimiliano, finalmente anche la Star Comics ha un sito web! Spero che in futuro sia proprio questo spazio virtuale a presentare con tempestività le novità più succulenti sui vostri manga! Volevo scrivere a **Kappa Magazine**, ma non ho trovato il link e quindi mi rivolgo a te, che hai i miei stessi gusti in fatto di manga. Innanzitutto complimenti per il nuovo **Kappa**, assolutamente straordinario: i nuovi manga sono eccezionali (**Kamikaze**, **Narutaru**, **Aiten Myoo**), i vecchi sono piacevoli (tranne **Office Rei**, che è veramente orribile, ma a te piace?), la parte redazionale è molto migliorata, e la grafica è accattivante. Tuttavia ci sono due enormi difetti che non mi fanno dormire la notte (vabbe', ora sto esagerando!): il nuovo logo della testata, che è illeggibile e spento, e il fatto che il PLUS ci sia solo ogni tre mesi! Aaargh, perché non ci date 256 pagine di **Kappa** ogni 30 giorni, voglio leggere **Aiten Miyoo** e **Genzo** (meraviglioso0000) più spesso!
Ciao da un vostro grande lettore! **Claudio Tirelli**
P.S. Sono appena tornato da una vacanza a Tokyo (assolutamente scioccante!) e ho visto un bellissimo manga che parla di un gruppo di ragazzi violenti che vaga per Tokyo, facendo risse e girando in moto. I disegni sono molto moderni e spigolosi, e sulla copertina c'è una scritta inglese ("Fly away" o forse "Feel free")... So che sono informazioni molto vaghe, ma se hai capito di cosa parlo puoi parlarne su **Kappa**?

Mi hai davvero incuriosito. Probabilmente eravamo a Tokyo nello stesso periodo, ma io di fumetti del genere ne ho visti almeno... una decina! A cominciare dalla nuova serie di Shinichi Hiromoto, dove moto e teppisti sono un'unica cosa (nel vero senso del termine). Maggiori informazioni, please... Qual è l'editore? Quanti numeri ne sono già usciti? Il formato? Che immagine c'è in copertina? Insomma, collabora... O ci faccio una figuraccia davanti a tutti! Per il resto, abbiamo raccolto diverse critiche sul nuovo logo (anche se, nel complesso, la nuova impostazione della copertina piace più di prima). Cercheremo di renderlo più leggibile. Per le 256 pagine, invece, temo dovremo accontentarci. Sigh... Be', potremo sempre consolarci mangiandolo crudo, a Bologna, a partire da ottobre.

Massimiliano De Giovanni

UNA MOSTRA DI TAVOLE ORIGINALI PER KEIKO ICHIGUCHI

Sabato 16 settembre alle **ore 17:00** l'Associazione Culturale Dimensione Fumetto vi invita all'inaugurazione della mostra di tavole originali dedicata a **Keiko Ichiguchi**, che si terrà presso la Sala Pastorale del Polo Culturale S. Agostino, in Corso Mazzini ad Ascoli Piceno. Ospite d'onore sarà ovviamente **Keiko Ichiguchi**, che interverrà per incontrare tutti i suoi fan italiani.
Le tavole di **America**, **Peach!**, **La vista sul cortile** e **Due²** rimarranno in esposizione fino a sabato 30 settembre, quindi avrete tutto il tempo per ammirarle!
Per ulteriori informazioni: tel. (0736) 256859, oppure (0736) 42854

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni, basta rivolgersi a **Orion Distribuzioni, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**, effettuando il pagamento anticipato tramite vaglia postale (ogni altra forma di pagamento sarà respinta). Verificare tramite la lista sottostante l'importo totale da inviare, e aggiungervi 4.000 lire come contributo per le spese di spedizione per un numero massimo di 20 albi richiesti (oltre i 20 bisogna raddoppiare la cifra, e così via...). Specificate in stampatello e con scrittura chiara e leggibile il vostro nome, cognome, indirizzo e i numeri degli albi che desiderate ricevere.

Hen © Oda/Shueisha

ORION EDIZIONI

• **HOT**
Hen da 1 a 7 (lire 5.000 cad.) - in corso

EDIZIONI STAR COMICS

• **ACTION**
JoJo da 1 a 81 (lire 3.500 cad.) - in corso
il numero 69 (lire 5.000)

• **AMICI**
Il mensile degli shojo da 1 a 33 (lire 6.000 cad.) - in corso

• **ANIME COMICS**
Dragon Ball da 1 a 6 (lire 4.500 cad.)
da 7 a 20 (lire 8.000 cad.) - in corso

• **DELUXE**
Dragon Ball DX da 1 a 26 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **DRAGON**
Dragon Ball da 1 a 62 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Dai da 1 a 33 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **DRAGON QUEST**
L'emblema di Roto da 1 a 12 (lire 5.000 cad.)
da 13 a 21 (lire 6.000 cad.) - conclusa

• **EXPRESS** da 1 a 25 (lire 6.000 cad.) - in corso

• **FAN**
Touch da 1 a 13 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **GAME OVER**
Videogiochi a fumetti da 1 a 18 (lire 5.000 cad.)
da 19 a 21 (lire 6.000 cad.) - conclusa

• **GHOST**
Mikami da 1 a 12 (lire 3.500 cad.)
da 13 a 18 (lire 5.000 cad.)
da 19 a 20 (lire 6.000 cad.) - vedi **Turn Over**

• **GREATEST**
Video Girl Ai Deluxe da 1 a 6 (lire 5.000 cad.)

• **KAPPA MAGAZINE**
da 2 a 96 (lire 6.000 cad.) - in corso
i numeri 76, 80, 83 e 86, 89, 92, 95, 97 (lire 8.000 cad.)

• **KAPPA EXTRA**
Rayearth da 1 a 3 (lire 6.000 cad.) - in corso
Gon a colori (lire 5.000) - volume unico
B't X da 1 a 9 (lire 6.000 cad.) - in corso
Utena da 1 a 5 (lire 6.000 cad.) - conclusa
Sakura da 1 a 7 (lire 6.000 cad.) - in corso

• **KEN IL GUERRIERO**
Ken il guerriero da 1 a 27 (lire 5.000 cad.) - conclusa

• **MITICO**
Lupin III da 1 a 29 (lire 4.500 cad.) - conclusa
Dottor Slump da 1 a 28 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Toriyama World da 1 a 5 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Dottor Slump 2 da 1 a 8 (lire 4.500 cad.) - conclusa
Cowa! (lire 6.000) - volume unico
Dash Kappei da 1 a 3 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **NEVERLAND**
Video Girl Ai da 1 a 17 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Video Girl Len da 1 a 3 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Georgie da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Caro Fratello da 1 a 4 (lire 3.500 cad.) - conclusa
DNA² da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Ranma 1/2 da 1 a 53 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Maison Ikkoku da 1 a 21 (lire 3.500 cad.) - in corso
i numeri 12 (lire 4.000 cad.)

• **POINT BREAK**
Tra i raggi del sole da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Hojo World da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Rash!! da 1 a 2 (lire 6.000 cad.) - conclusa

• **SAILOR MOON**
Sailor Moon da 1 a 44 (lire 4.000 cad.)
da 45 a 49 (lire 5.000 cad.) - conclusa

• **SHOT**
Patlabor da 1 a 12 (lire 5.000 cad.) - vedi **Turn Over**
Saint Seiya da 1 a 2 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **STARLIGHT**
Orange Road da 1 a 25 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Sesame Street da 1 a 5 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Rough da 1 a 9 (lire 3.500 cad.) - vedi **Storie di Kappa**
City Hunter da 1 a 11 (lire 3.500 cad.)
da 12 a 39 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Cat's Eye da 1 a 16 (lire 6.000 cad.) - in corso

• **STORIE DI KAPPA**
Street Fighter II da 1 a 2 (lire 8.000 cad.) - conclusa
Appleseed da 1 a 4 (lire 10.000 cad.) - conclusa
Memorie (lire 10.000) - volume unico
Michael (lire 5.000) - volume unico
Rough da 10 a 12 (lire 5.000 cad.)
13 e 14 (lire 6.000 cad.) - conclusa
Present from Lemon da 1 a 4 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Shadow Lady da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Seraphic Feather da 1 a 2 (lire 3.500 cad.) - in corso
Guyver da 26 a 27 (lire 5.000 cad.) - in corso
Rumic World da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Rumic Theater 1 (lire 6.000) - conclusa
Erotikappa da 1 a 2 (lire 7.000 cad.) - in corso
Trinetra da 1 a 5 (lire 6.000 cad.) - in corso
1 Pound Gospel da 1 a 3 (lire 6.000 cad.) - in corso
Gun Smith Cats da 1 a 2 (lire 6.000) - in corso
Jiraishin da 1 a 2 (lire 6.000) - in corso
Fortified School da 1 a 7 (lire 6.000) - conclusa
Il bosco della Sirena da 1 a 3 (lire 8.000 cad.) - conclusa
La stirpe della Sirena (lire 6.000) - volume unico
Kurogane da 1 a 3 (lire 6.000) - in corso
Una ragazza alla moda (lire 6.000) - volume unico
America (lire 7.000) - volume unico
1 or W (lire 7.000) - volume unico
Clover 1 (lire 7.000) - in corso

• **TECHNO**
Guyver da 1 a 25 (lire 3.500 cad.) - vedi **Storie di Kappa**
(il numero 6 è esaurito)
Cyber Blue da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Ushio e Tora da 1 a 23 (lire 3.500 cad.)
da 24 a 34 (lire 5.000 cad.) - conclusa – vedi **Turn Over**
Ryusei da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Capitan Tsubasa da 1 a 6 (lire 6.000 cad.) - in corso

• **TURN OVER**
Ushio e Tora le origini 1 (lire 6.000 cad.) - in corso
Mikami 1 (lire 6.000 cad.) - in corso
Patlabor 1 (lire 6.000 cad.) - in corso

• **YOUNG**
Il mensile del fantastico da 1 a 33 (lire 4.500 cad.) - conclusa
(i numeri 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11 e 12 sono esauriti)
Lamù da 1 a 41 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **UP**
Erotismo a fumetti da 1 a 15 (lire 6.000 cad.) - in corso

• **ZERO**
Keiji da 1 a 16 (lire 6.000 cad.) - in corso

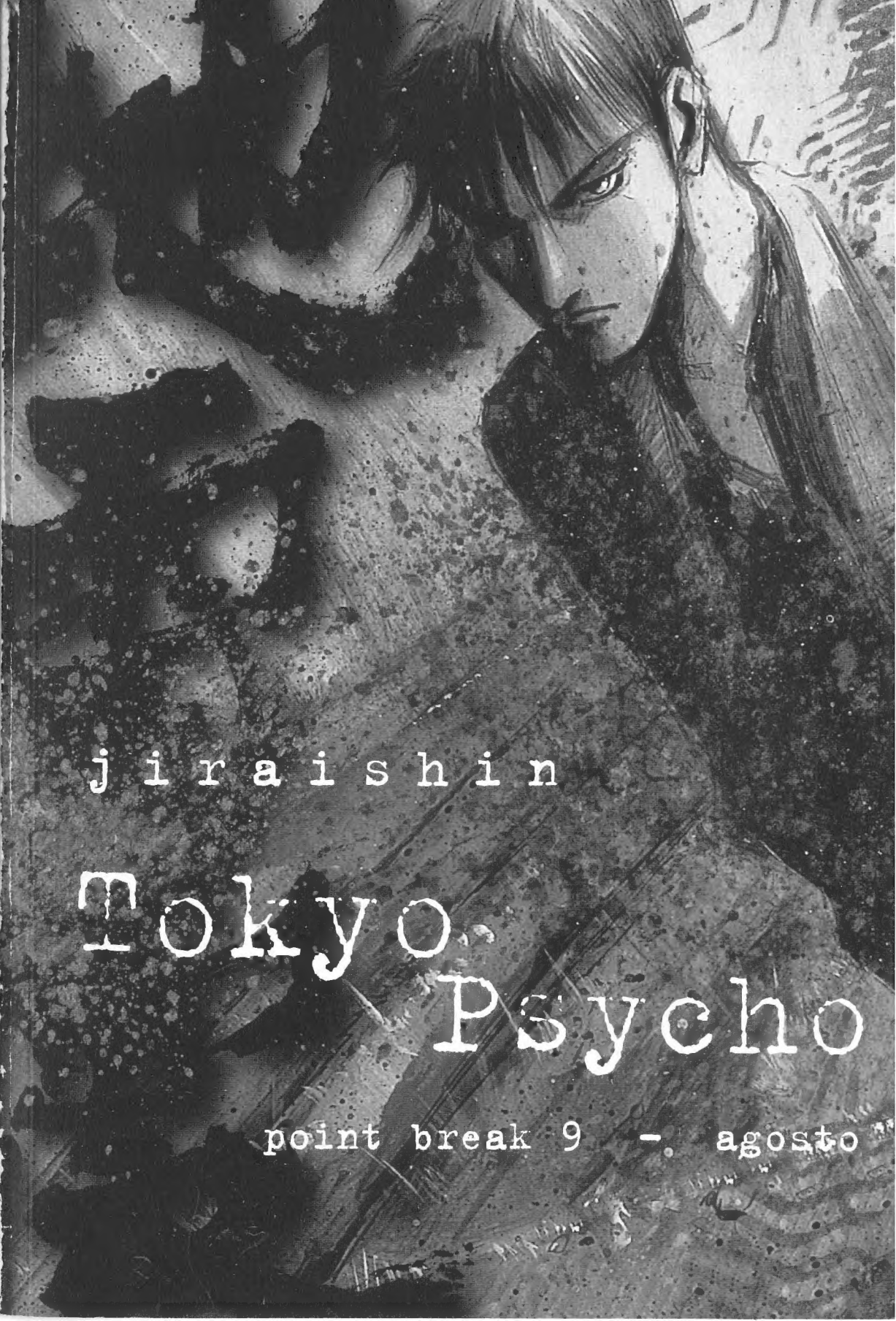
• **FUORI COLLANA**
Lupin III da 1 a 2 (lire 5.000 cad.) - vedi **Mitico**
Zetman (lire 5.000) - volume unico
Speciale Sailor Moon (lire 4.000) - volume unico
Dominion C-1 (lire 8.000) - volume unico

Arte nient'altro

L-side *settembre*
<LOVERS-side>
le illustrazioni
le serie romantiche
un fumetto a colori

R-side *ottobre*
<HERO-side>
le serie d'azione
gli omaggi di altri autori
l'intervista

Shadow *novembre*
LADY
un episodio extra
inedito
interamente a colori

da Masakazu Katsura, l'autore di Video Girl Ai, I''s, Shadow Lady e DNA²

jiraishin

Tokyo Psycho

point break 9 - agosto

kappa magazine 98
edizioni star comics